REVIEW **UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005**

този път като телевизионно предаване

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 3 (83), МАРТ 2005

без CD: 1.99 лв с 2 CD: 3.99 лв

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II

THE SITH LORDS

PREVIEW

STAR WARS
Empire at War

PREVIEW

AGE OF EMPIRES III

ЕКСКЛУЗИВНО

Second Sight

The Punisher

Playboy: The Mansion

American McGee's Scrapland

ЕКСКЛУЗИВНО

GTR
FIA GT Racing Game

PREVIEW

F.E.A.R.

HARDWARE
> Consumer Electronics Show 2005

INTERNET
> JACKASS! Наръчник за онлайн кретенизъм

PEN'N'PAPER
> Аксиом16 – поглед отвътре

PS MANIA
> Metal Gear Solid 3: Snake Eater





MM
7ми
ГОДИШНИ МУЗИКАЛНИ НАГРАДИ
12 март
BULGARIAN MUSIC MEDIA 2005

НОВИНИ

КЛАСАЦИЯ

PREVIEW

FIRST LOOK

REVIEW

PEN'N'PAPER

PS MANIA

STRATEGY GUIDE

CHEATS

HARDWARE

SOFTWARE

INTERNET

TABLE GAMES

ДЖАДЖИ

JAVA GAMES

ПИСМА



"Спести ми един патрон. Просто излез на светло..." - Франк Касъл, The Punisher



Преди 3 години

Откъде идват идеите? Измисляме ли ги наистина или някой ни казва какво и ние изпълняваме. Аз нямам отговори – всичко, което ми хрумва, са баналните въпроси около съществуването на висшите сили, случайността и предопределеното.

Ето например сега в този брой ще забележите някои промени в дизайна на списанието. Заглавията, да кажем, се изписват с букви, а не възпроизвеждат логото на играта. Интересното в случая е, че такива експерименти сме правили точно в броя преди три години. Някои от визуалните похвати, които използваме днес поразително напомнят на вече други, които сме правили тогава. Нищо не е същото, детайлът е по-различен, но сходството между идеите е очевидно. Какво ще кажете? Откъде идват идеите?

Ако попитаме науката, гарантирам, че ще получим неудовлетворителен и мъгляв отговор. Ако попитаме в Канал 2001, най-вероятно ще ни препратят към някой импулсен телефон, който съществува, за да си задават хората въпросите на него. Най-добре питайте себе си. Как става така, че понякога точно като искате да обадите на някого, ви звънва той. Или пък дупчите си погрешка билета и идва контрола. Всеки има подобни случки. Това какво е – бъг в Матрицата, съвпадение, глупост или Някой отгоре ви гледа и ви намига. И понеже, естествено, не мога да отговоря, пак стигаме до големия въпрос – кой държи мишката. Може би от там идват и идеите.

Петър Табов



Гейматрицата ви застига

От известно време бях започнал да си мисля, че вече нищо не може да ме изненада в сферата на компютърните игри. Че етапът на първоначалната еуфория е безвъзвратно отминал, нещата са се слегнали, а браншът е влязъл в релсите на рутината и премерения риск. Но ето че явно съм се заблуждавал. Появи се играта, която очевидно ще изстреля гейминдустрията поне няколко еволюционни стъпала нагоре. Името й е World of WarCraft. За по-кратко я наричат просто WoW. Само за първия ден на европейската си премиера тя успя да продаде над 280 хиляди копия – повече, отколкото се смяташе, че е съвкупният европейски пазар на онлайн ролеви игри. Което би трябвало да означава, че дори онези, които наблюдават развлекателната индустрия от години, не са си давали реално сметка, че става дума за появата на нещо принципно ново.

Изведнъж се оказа, че явлението MMORPG е нещо повече от поредния измислен геймжанр, който трябва да примами лековерните подрастващи потребители да се разделят със скромните си спестявания. Оказа се, че този тип игри просто ти влиза под кожата. Че са като виртуален наркотик с висока степен на пристрастяване, който те прилепя към монитора в продължение на часове, дни и дори седмици. Всъщност това изглежда е нещо повече от обикновена игра. Това е по-скоро нова форма на общуване и съществуване. Виртуална реалност. Нещо като "Матрицата", но във фентъзи-вариант...

По едно стечение на обстоятелствата самият аз попаднах в тази матрица. Имах възможност не само да видя с очите си какво прави тя с хората, но и да го изпитам на собствения си гръб. Имах възможност да разбера, макар и индиректно, как едно момче от Холандия беше останало без работа, но това не го притесняваше чак толкова много, защото имаше повече време за WoW. Или пък как един млад германец беше успял да зариби с гейминг дори и приятелката си (а жените са традиционно враждебно настроени към този вид занимания), след което двамата не можеха да си поделят единствения акаунт за бета-версията на играта, с който разполагаха. Също така успях да видя десетките изпълнени с надежда очи на млади българчета, които се бяха вдигнали по нощите на 11 февруари чак до Студентски град, само за да се преборят са своето оригинално копие на WoW, защото някой беше пуснал слуха как бройките вече са разпределени.

Все още не мога да си обясня напълно феномена онлайн-ролева игра и факта, че почти неизменно води до зависимост. "Дори и да е тъпа, онлайн-ролевата игра пак те пристрастява", както обичаше да казва едно момче от гилдията ми в бетата на WoW. Може би заради факта, че играеш и общуваш с живи хора. Не двама, трима, пет или десет. Стотици. Или даже хиляди. Може би защото всяка подобна игра е един напълно функциониращ нов свят – по-добре или по-лошо направен – това няма чак такова значение. Важното е, че можеш собственоръчно да променяш реалността, която те заобикаля. Че от теб най-накрая зависи нещо... А може би просто просто на все повече хора им се повдига от света около тях и търсят виртуална забрава. И какво по-лесно от това да вземеш "синьото хапче" и да се потопиш във вселената на орките и хората.

Морган Кроу

PC MANIA TOP 10

КАКВО ИГРАЕМ ПРЕЗ ФЕВРУАРИ?

Настоящата година влиза в обороти. След вълненията от миналия месец и емоционалния завършек на гласуването за най-играни игри през месец януари, сегашният чарт изглежда значително по-подреден и отразява реалните ви вкусове и предпочитания при сядането пред монитора. Кучешкият студ, налегнал таткавината през последните седмици и дни, провокира към повече играене и към по-последователни забавления. Ето защо е лесно обяснимо и първото място на World of WarCraft, изпреварил със заслужен аванс втория – Half-Life 2. От една страна, в средата на февруари беше официалната премиера на играта, което само по себе си означава, че в следващите месеци мнозина от най-върлите привърженици на Blizzard няма да излизат от вкъщи, ще изключат мобилните си телефони и ще ограничат социалните си контакти до клиничния минимум. Заместителят им не е ерзац, а пълнокачествено онлайн приключение, с герои и битки, с предизвикателства и изненади и с всички онези неуловими черти, отличаващи великата игра от просто хубавата. Смея да твърдя, че тазмесечната победа на World of WarCraft е първата от поредица месеци, в които светът ще се вълнува от онлайн подвизи. Естествено, ако играчите се възползват от офертите за закупуване на месечен абонамент, възлизащ на около 20 лева…

Вторият, Half-Life 2, продължава да впечатлява привържениците си и да привлича нови за каузата на панеления пасторал, като изпреварва с достатъчно аванс скандалния Football Manager 2005. Прочее, запалянковските страсти се поуспокоиха, като феновете предпочетоха да правят това, което могат най-добре – да уволняват некадърни мениджъри и да печелят повече мачове, вместо да участват в нелегални залагания и уредени срещи.

Четвъртият WarCraft III очевидно губи подкрепа заради навлизащия World of WarCraft, но въпреки това успява да изкласи до достойна подредба в тазмесечните предпочитания.. Удачен е въпросът за вътрешния канибализъм между продуктите на най-популярната сред геймърските сърца компания, но пък така се получава винаги, когато едно начинание се превърне от приятно и хубаво в голямо и много печелившо. Пети е Need for Spped: Underground 2, който очевидно има хронични проблеми с нитрото и въздушния филтър, щом духът и тягата му стигат едва до низините под върха на геймърския олимп. Шести е BroodWar, за когото всичко в този живот е казано. Затова тук важи максимата „Или добро, или нищо". Хайде нищо този път, от мен да мине.

Местата между седмо и десето приличат на класиране в състезание за 100 метра спринт мъже. Разликата между отделните претенденти се измерва в един или три гласа, сблъсъкът очевидно е търсен, а целите са стратегически – през този месец може и да сме десети или девети, но пък после като изкласим... важното е феновете да ни виждат в подреждането. FIFA 2005 е десета, но като нищо можеше да е девета или осма. Осми е Battle for Middle Earth, но нямаше да учуди никой, ако беше стигнал седмото място, изпреварвайки Counter-Strike. Тъжната реалност обаче е една съвсем друга, направо трета. Всички тези заглавия бяха спрягани съвсем доскоро на един дъх с претенция за челните места, всички те бяха убедили играчите, че си заслужава усилието. Но така е на свободния пазар – днес си победител, утре кучета те яли в дъното на чарта...

КАКВО ИГРАЕМ ПРЕЗ ФЕВРУАРИ 2005?

1. **World of WarCraft**	10.16% (286)
2. **Half-Life 2**	9.66% (272)
3. **Football Manager 2005**	8.63% (243)
4. WarCraft III Frozen Throne	7.46% (210)
5. NFS Underground 2	6.32% (178)
6. StarCraft BroodWar	5.51% (155)
7. Counter-Strike	5.15% (145)
8. Battle for Middle-earth	5.01% (142)
9. Diablo II: LoD	5.01% (141)
10. FIFA 2005	4.90% (138)

КОЕ РАДИО СЛУШАТЕ?

През този месец ви попитахме кое радио слушате. Трябва да си признаем, че всъщност отговорите ви не ни изненадаха. Младото поколение на България по принцип слуша малко радио и го прави в случаите, когато трябва да уплътни някакви празни мигове. Иначе набляга и държи на формата mp3.

Благодарение на нарастващите по обем твърди дискове човек може с незначително количество усилия да създаде в домашни условия такава фонотека, на която някои от радиостанциите биха завидели. И все пак, когато 20-те гигабайта mp3-ки омръзнат и почнат някак да циклят в пространството, читателите на PC Mania превъртат потенциометъра и откриват радио Сити, в случаите в които не са открили радио Фреш.

Изборът изглежда съвсем логичен – тези станции пускат съвременна музика, актуални хитове и са ориентирани към най-младите, следователно е нормално и читателите на PC Mania да са попаднали под благотворното им влияние. Прочее, ние можем да разказваме с часове за благотворно влияние и оказването върху младежта, но за целта ще трябва да посетите www.pcmania.bg – както всеки месец – и през следващия това е адресът на прогресивно ориентираните български тийнейджъри.

КОЕ РАДИО СЛУШАТЕ?

Слушам само mp3-ки	31.35% (510)
Сити	13.34% (217)
Фреш	12.60% (205)
Витоша	7.50% (122)
Радио 1	4.98% (81)
Гонг	4.92% (80)
Слушам интернет радио	3.63% (59)
Дарик	3.44% (56)
ФМ+	2.77% (45)
Веселина	2.64% (43)
Мила Голд	1.97% (32)
Ретро	1.91% (31)
Хоризонт	1.54% (25)
Нова	1.35% (22)
БГ Радио	1.29% (21)
Атлантик	1.04% (17)
Вива	0.49% (8)
НЕТ	0.37% (6)
Друго	2.89% (47)



COUNTER STRIKE™
SOURCE™
ТРАНСФЕР® ГРУП ОФИЦИАЛЕН ПРЕДСТАВИТЕЛ НА VALVE®
© Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Counter-Strike, the Counter-Strike logo and Valve Source, are either registered trademarks or trademarks of Valve Corporation
ТЕЛ. (032) 624080, ВЪТР. 101,103,105
E-MAIL: TRANSFER@TRANSFERBG.COM WWW.TRANSFERBG.COM

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

EXCLUSIVE! :]

Ще видим ли Duke Nukem Forever на E3?

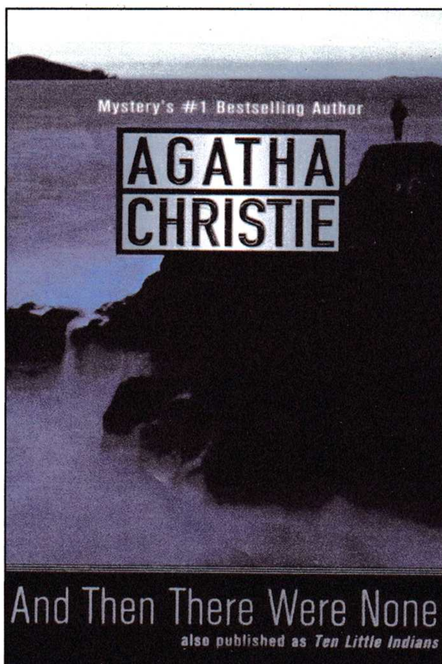
Според сайта GameIndustry тази година на гейм изложението E3 ще видим ексклузивно Duke Nukem Forever. Многократно забавяното продължение на Duke Nukem 3D вече се превърна в нарицателно за нещо, което се появява на кукуво лято. В момента едва ли има геймър, който да приема насериозно каквито и да е било спекулации по темата, затова единственото нещо, което ще докаже тазмесечната "вест", е самото Electronic Entertainment Expo (E3) в Лос Анджелис. Както обикновено, лидерът на въпросния геймпроект Джордж Брусард нито потвърди, нито отрече информацията и заклейми разпространителите на слухове.

Десет малки негърчета

След като скоро ви съобщихме, че The Adventure Company обещаха игри по романите на Агата Кристи, от геймстудиото AWE Games най-накрая пуснаха повече подробности. Първата геймка от серията ще се казва And Then There Were None и ще е базирана на книгата, вдъхновила три филма (два със заглавието - "И после нямаше никой", както и "Десет малки негърчета").

Историята в нея е в стил 13 призрака или House on Hounted Hill. Става въпрос за десет души, поканени от мистериозна личност в неговото имение. То се намира на отдалечен остров и когато нашите герои се отзовават на странната покана, се оказва, че домакинът не е там. Заключени и откъснати от света, намиращи се в имението на Big Brother, не им остава нищо друго, освен да започнат да се самосъжаляват, споделят и най-накрая... да измират един по един. И както казва заглавието - And Then There Were None (И после нямаше никой).

Както сами можете да се убедите, идейно играта има какво да предложи, а как ще бъде реализирана, ще разберем през тази есен.



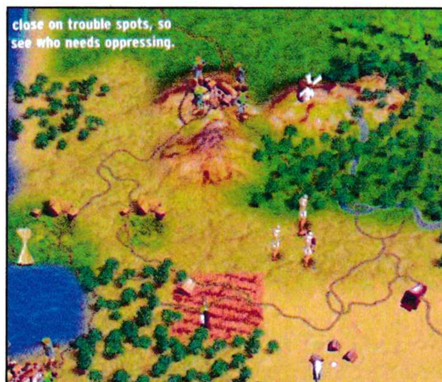
Take-Two поемат Цивилизацията!

Миналата година Atari продадоха правата на поредицата Civilization на фирма, която пожела да остане анонимна. Сделката, донесла на американците 15 милиона евро, беше една от най-доходоносните за компанията.

Този месец Take-Two Interactive шумно обявиха, че именно те са били щастливците, сдобили се с правата за едноименната игра на Сид Майер. Тяхна още по-голяма гордост е фактът, че са сключили споразумение с Firaxis Games и вече се готвят с нови игри на тема Цивилизации за PC, X-Box, PS2 и други конзоли.

За момента Civilization IV се очаква да излезе под шапката на 2K Games на Take-Two в края на 2005-та.





ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
The Sims 2 University	EA
SpellForce: Shadow of the Phoenix	JoWood
Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft
Project: Snowblind	Eidos Interactive
Act of War: Direct Action	Atari
Atomic Enforcer	Got Game Entertainment
DRIV3R	Atari
Stolen	Hip Interactive
The Movies	Activision
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft
1944: Battle of the Bulge	Digital Jesters
Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Oxygen Interactive
ER	Legacy Interactive

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

AND THE WINNER IS...

Наградените от AIAS

Този месец приключи престижният конкурс на Академията за интерактивни изкуства и науки (AIAS), която оцени и награди редица електронни игри. По интересните от тях са както следва:

- **Игра на годината** — Half-Life 2
- **Конзолна игра на годината** — Halo 2
- **Компютърна игра на годината** — Half-Life 2
- **Компютърна стратегия на годината** — Rome: Total War
- **Компютърно RPG на годината** — Neverwinter Nights: Kingmaker
- **Компютърна сим игра на годината** — The Sims 2
- **Компютърна спортна игра на годината** — Tiger Woods PGA Tour 2005
- **MMORPG на годината** — World of WarCraft
- **Компютърен 3D шутър на годината** — Half-Life 2
- **Конзолна екшън-приключенска игра на годината** — Grand Theft Auto: San Andreas



Ще има Diablo III?

След като дълги години се шумеше около продължение за Diablo и всеки фен сънуваше излизането на трета част, най-накрая се появиха бегли лъчи на надежда. На сайта на Blizzard Entertainment се появи обява, според която фирмата търси опитен геймдизайнер за студиото, отговорно за първите две части на Diablo. Това в никакъв случай не е сигурна гаранция, че ще има Diablo III, но поне дава някаква доза надежда, че Blizzard мислят по въпроса.

Resurrection of Evil идва през април!

Така очакваното продължение за DooM 3, озаглавено Resurrection of Evil, ще види бял свят между 4-ти и 10-ти април тази година. Това стана ясно от съобщение, разпространено от Activision и id Software. Resurrection of Evil се разработва съвместно с Nerve Software и ще се появи на пазара заедно с Xbox версия на оригиналния DooM 3. Сюжетът в експанжъна ще започва две години след края на оригиналната игра. Ще влезете под кожата на друг пехотинец, изпратен на Марс, този път за да помогне на д-р Елизабет Макнийл при изследването на странни звукови сигнали. По-късно в играта ще откриете мистериозното оръжие, наричано "Артефакта", и точно тогава ще започнат големите проблеми. Бетругер ще изпрати три чудовища, които да ви заловят и унищожат. Какво ще стане, зависи, разбира се, от вас.



Battlefield 2 чак през лятото?

След много спекулации по темата Battlefield 2 най-накрая стана ясно, че тя наистина ще се появи между април и май тази година. Според испанския сайт на EA Games следващата част на култовата екшън поредица трябва да види бял свят на 24 юни. Тази новина не потвърдена от разработчиците от Digital Illusions и дали е 100% вярна, ще стане ясно по-късно към края на февруари или началото на март.



Ще има Call of Duty 2 догодина

Според сайта GameSpot Роналд Дорник от Activision официално е обявил, че компанията смята да издаде втора част за играта Call of Duty. Този шутър, посветен на Втората световна война, отново ще се разработва от Infinity Ward и най-вероятно ще ни зарадва в началото на 2006-та година. Повече детайли за PC и конзолните версии на това заглавие се очакват през април, когато Call of Duty 2 ще е тема на броя на "PC Gamer" и авторите и са обещали да издадат доста тайни.

Какво да очакваме от EA

Този месец Electronic Arts официално изнесоха списък със заглавията, които смятат да издадат през 2005-та година. Сред най-любопитните игри трябва да споменем FIFA Football 2006, Harry Potter and the Goblet of Fire, The Urbz 2, Need For Speed: Most Wanted, SSX 4, Burnout 4, FIFA Street 2, James Bond: From Russia with Love, The Godfather, Battlefield: Modern Combat и Black. Малко след този анонс говорител на компанията добави още няколко заглавия към списъка, които включват още два експанжъна за The Sims, продължение на конзолната ролева игра The Lord of the Rings: The Third Age, както и нов Command & Conquer.

Както се вижда, годината ще е повече от интересна и повече от половината очаквани игри със сигурност ще привлекат сериозно внимание.

Sudeki иде и за PC

Zoo Digital Publishing обявиха, че скоро ще издадат PC версия на техния доста успешен ролеви хит Sudeki. Той се появи на пазара в Америка още през изминалото лято за Xbox, а сега PC геймстудиото Climax се е заело с адаптация. Техният продукт трябва да е готов най-късно до 25 март 2005-та, когато е обявена и официалната дата за излизане.

Край с Ion Storm

Този месец бе разпространена новината, че разпространителите от Eidos са решили да заличат последното оцеляло подразделение на геймстудиото Ion Storm. То стоеше зад хитове като Deus Ex и третата част на Thief и всички успяха да видят способностите на работещите там. За съжаление, този ход е част от вече станалата популярна практика малките геймразработчици да бъдат закривани и да бъдат сливани с по-големи мегакорпорации, които са по-конкурентоспособни на пазара.



Китай забранява игри

Стана ясно, че този месец китайското правителство е разпространило списък с петдесет видео и компютърни игри, чието разпространение на територията на страната е абсолютно забранено.

Той започва със странните заглавия FIFA Football 2005 и The Sims 2 и продължава с наистина заслужили забраната си игри, като Conflict: Vietnam и Vietcong: Fist Alpha.

Попитани за обяснение, китайските държавни ведомства казват, че това са мерки, свързани с опазването на подрастващите и учениците. Всички, които разпространяват, ползват или говорят за тези игри, ще бъдат преследвани от закона.

Това се случва около половин година, след като в същата страна беше забранена играта Hearts of Iron. Причината беше безумна - нарушава се териториалната цялост на страната, изопачава се историята и се описва фашисткият режим в Япония, Италия и Германия през Втората световна война.

Всички тези финтове и хватки много напомнят на комунистическите забрани в България и СССР, свързани с редица "обидни", "опасни", "развратни" и какви ли още не музикални групи. Става въпроса за Дона Съмърс, Тина Търнър, Блонди, Accept, Kiss и др.



Открий светлината и тъмнината в себе си и избери кое от двете ти харесва повече

PC
XBox
PS2
GBA

Knights of the Old Republic II – The Sith Lords

жанр: **RPG** | издател: **Obsidian/Lucas Arts** | **http://www.lucasarts.com/** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Windows XP, ME, DirectX 9.0c** | CD: **4**

Последните няколко седмици подложиха търпението на всички ролеви маниаци на сериозно изпитание. Почти едновременно се появиха двете RPG-та, които ще си оспорват първото място в жанра до края на годината – европейската версия на World of WarCraft и Knights of the Old Republic (KOTOR) 2. Близ и Лукас Артс просто закопават цялата конкуренция, вадейки най-доброто сингъл и мулти приключения от доста време насам. И както е тръгнало, пак ще станем свидетели на втори ренесанс в RPG жанра. Но този път с подновени ревизии на ролевите системи и нови, още по-красиви дрешки.

Мандалорианските войни

В първата част на играта вие бяхте Raven. Ситски лорд, пленен от джедаите по време на войната. Загубил паметта и връзката си със силата, през по-голямата част от играта се опитвахте да възстановите спомените за собствената си самоличност. Най-накрая се разбра, че сте само пешка за джедайския съвет и в последните два часа геймплей имахте право на избор: дали да приемете новото си "добро" Аз и да се изправите срещу бившия си учител Малак. Или отново да си сложите ситската роба и да си го върнете тъпкано на Републиката и джедаите за това, което са ви причинили.

Но този избор така и не успя да разбие всеобщата линейност на заглавието. Сега обаче авторите от Обсидиан са си поставили за задача да променят нещата.

Пет години по-късно

Отново се събуждаме с празна от мисли и спомени глава. Отново сте на борда на космическа станция, в която всички са изчезнали безследно. Отново невидими ситски убийци са тръгнали по петите ви. Звучи ли ви познато. Именно така започна и първият KOTOR. Но приликата е само в началото с цел нежно да

графика	
звук	
геймплей	
6 общо	







ви напомни, че съвсем скоро ще ви потопи в безумния си геймплей, не само наследил, но и подобрил основните черти на този в първата част.

Следва едно бързо измъкване от рушащата се станция и първият ви сблъсък с един от баш лошковците. Духвате му буквално изпод размазания нос на борда на добрия стар Ebon Hawk – кораба на Raven. Как са попаднали документите му за собственост в ръцете ви, остава загадка. И отново тръгвате от планета на планета, за да разплетете историята и каква роля играете в нея. В първите десет часа геймплей играта задава около 50-тина въпроса, чиито отговори не ще научите почти до края и постоянно ще поддържат интереса ви към заглавието.

Но да се върнем към

Хронологията

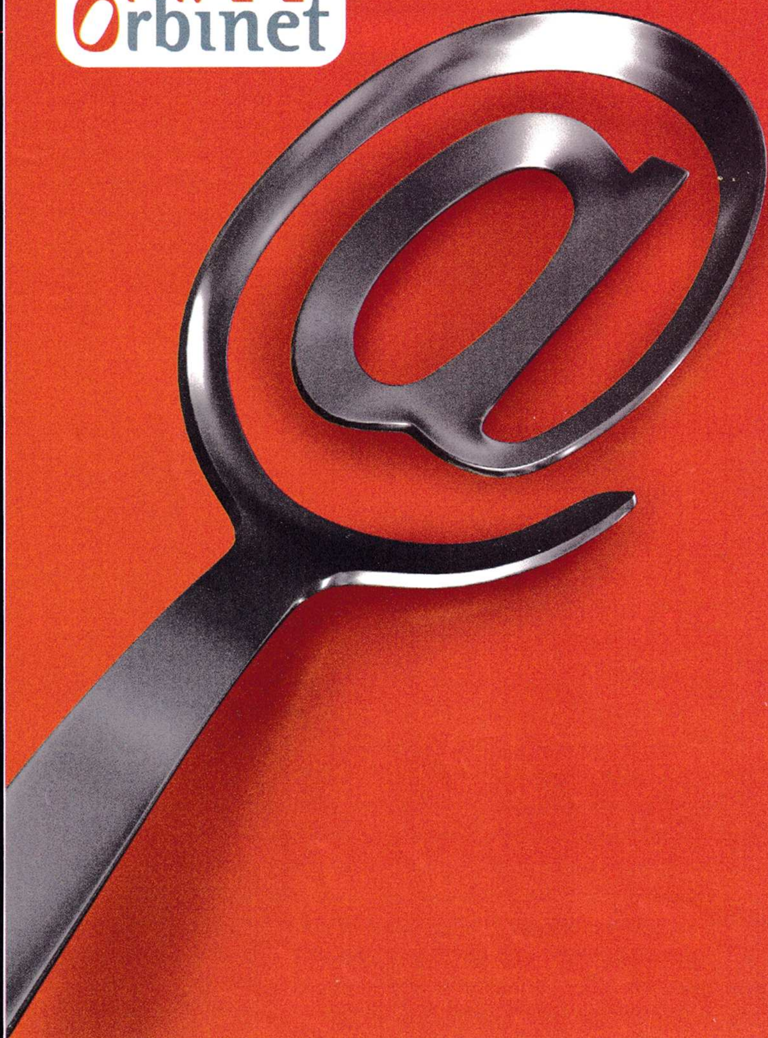
След изчезването на Рейвън ситите се сбират и в един последен напън нанасят съкрушителен удар върху джедайския свят. Последните пък ви отнемат правата да носите меч и половината сили. За да си ги върнете, ще трябва да ги намерите, което се оказва доста трудна работа. В Галактиката е настъпила промяна и други са силните на деня. Републиката е просто бледо подобие на самата себе си. Джедайските академии са разрушени, цели планети все още се опитват да се възстановят от последиците на войната. На всичкото отгоре за главата ви е обявена награда и на повечето места, където не ви посрещат с насочени към гърдите ви дула, ви тикват след петата минута в затвора.

В играта ще се срещнете с адски много NPC-та, зад всяка голяма задача пред вас ще стоят около десетина различни дреболии, помагащи ви да попиете още по-добре атмосферата. Историята се разказва на базата на диалози, дневници и холограмни записи, както и под формата кратки кът сцени. Евала на сценаристите и геймдизайнерите, които са успели да я интегрират толкова успешно в геймплея. На всеки петнадесетина минути битки се падат по 20-25 диалози и интеракция с персонажите като според мен балансът е просто перфектен.

По същество

Името на производителя – Obisidian е ново на геймсцената, но не се оставяйте това да ви заблуди. Всъщност ядрото на компанията са лийд дизайнерите и програмистите от Black Isle, работили върху Fallout и двете части на Icewind Dale и Baldur's-а. За това не е учудващо качеството на последния им продукт.

KOTOR 2 е RPG с гледна точка от трето лице, използващо леко модифицираната трета ревизия на системата Advanced Dungeons&Dragons. Основните атрибути на всеки персонаж са Strenght, Dexterity, Intelegence, Wisdom, Constitution и Charisma. Всеки един от тях влияе на определени подумения и е по-подходящ за един или друг тип персонажи. Силата например е важна за героите, използващи оръжия за близък бой, Dex-ът пък за стрелците и т.н. При всяко вдигане на ниво можете да разпределите определен брой точки между уменията си (Skills), от които зависи възможността ви успешно да премахвате и поставяте мини, да използвате лекуващи препарати и т.н. Те са общи за всички класове, но вдигането на компютърджийството при воин например е двойно по-скъпо. Всички разполагат и с таланти, наречени Feats. Те са два типа – пасивни и активни. В пасивните влизат уменията ви да носите различни типове броня, бонуси към атрибутите ви или джедайските сили за регенерация и отразяване на лазерните лъчи. Активните са специалните атаки, които можете да правите – да хвърлите сабята, да стреляте по-бързо или да вкарате критичен удар. Всяка една от тези атаки е със своето конкретно приложение и ще трябва да свикнете кога и срещу какви опоненти да ги прилагате..



На последно място са джедайските ви умения и сили. Това са "магиите" в KOTOR2. Тук влиза почти целият ни познат от филмите арсенал. Ще можете да душите и бутате опонентите си, да източвате енергията им или да ги обсипвате със светкавици и т.н. Силите също са разделени в две категории – тъмни и светли. Въпреки че всеки джедай може да ги научи, в зависимост от уклона му зависи тяхната ефективност.

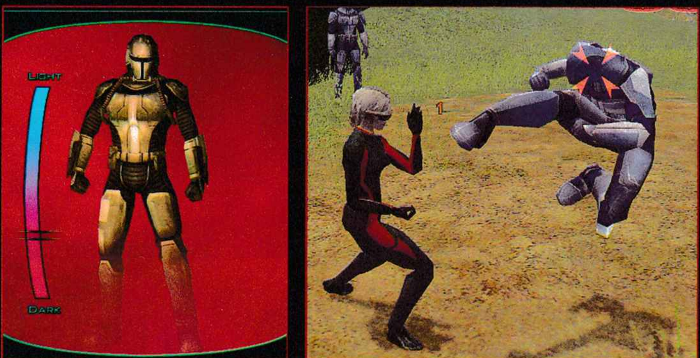


Групата

За разлика от първия KOTOR, вече от самото начало подбирате джедайски клас за героя си. В общи линии изборът ви е доста ограничен – чист воин, разчитащ на меча, "магесник" – кекав, но пържещ всичко във взора си с мълнии и хибриден клас, не съвсем добър с меча като воина, и с по-малко препичащ потенциал от мага. Още от безумно оригиналния туториал ще се сетите, че няма да се мотате сами из играта и ще си съберете група. Възможните съекипници покриват изцяло цялата гама от възможни Star Wars персонажи и са доста оригинални като замисъл и реализация. Добавен е и елементът Влияние. Всеки един от тях си има собствена ценностна система и възприема по различен начин действията ви. Някои са по-дарк, други пък са добрички. И в двата случая, ако кривнете по единия път на силата и изоставите неутралитета, ще трябва да се научите да имате влияние върху хората си, за да не ви зарежат и да ви следват винаги по пътя ви. Всеки един от тях ще ви носи и по ново късче от пъзела, нужен ви, за да разплетете миналото си. Единственият им негатив е, че могат да ви накарат наистина силно да се привържете към тях. Добре свършена работа от Obsidian. За последно такъв ефект имаха NPC-та от Baldurs Gate.

Доста приятно впечатление прави и изкуственият интелект на персонажите. Не че все още не забиват чам-пам в някоя част от пейзажа, но в битка се държат повече от адекватно, без да сте им давали заповеди. Маговете използват уменията си, а ако някой друг започне да умира, сами се сещат да го лекуват. Стрелците преценяват врага пред себе си и използват най-адекватната специална атака. В общи линии се държат така, все едно че са живи играчи.

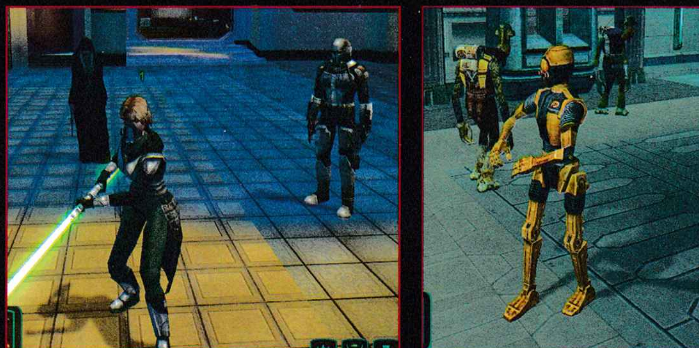
Ще можете да вземете едновременно до два спътника със себе си и освен в случаите, когато по сюжет определена персона трябва да е в групата, изборът е изцяло ваш. Друиди, техници, други джедаи – към края на играта ще имате под ръка цяла дружинка.



Силата

Едно от нещата, които зверски ме впечатлиха в първата игра, беше зрелищността на битките. В този аспект KOTOR задминава със светлинна скорост абсолютно всички конкурентни заглавия. Хвърчат искри, мечове се срещат един в друг, изпълнявате маниашки движения и уникална хореография на ударите. Просто трудно се отлепя човек. И въпреки че сблъсъците са си останали почти същите, има една сериозна новост в джедайските дуели. Това са нововъведените Форми. Формите са специални бойни техники при носене на светлинния меч, които можете да научите от различни персонажи или да получите след вдигане на ниво. Те са около 20 и всяка една от тях ви дава различни предимства в дадена ситуация. Можете да ги сменяте по време на битка и те се отразяват не само на успеха ви, но и на движенията. Доста невероятно е, че зад зрелищността на kютещите стои добрата стара походова система, при която всичко се свежда до изчисление на цифрички и мятане на зарчета.

И тъй като мястото свършва, само бегло ще спомена огромното количество предмети, брони и т.н. нещица, с които да окичите героите си. Нововъведението тук е, че вече почти всеки предмет може да бъде ъпгрейдван, а частите за подобрение са вдигнати поне тройно като количество. Освен техническите маси, където можете да добавяте разни парчетии по инвентара си, из играта ще намирате и лаборатории. На тях ще можете да разглобявате разни непотребни предмети (стимуланти, аптечки и др.) до химикали и части, и след това да си спретнете нови (включително гранати и по-добри от предлаганите в магазините ъпгрейди) съвсем безплатно.




After all that has happened, still you live. You are difficult to kill.

И отново ще се сблъскаме с миниигриците – например сесиите игри на карти Пазак, състезания със спийдъри и от време на време отстрелване на разни неща от първо лице, сядайки в кулата на кораба ви.

Графиката е съвсем леко подобрена, тоест – много, ама много добра. Малко дразни как натоварва системата ви. Лошо впечатление правят и леко тромавите задници на повечето героини, но ще го преживеем. :) За сметка на това общият взор и левъл дизайнът е невероятен и всяка планета се запомня.

Ако си спомняте добре, обещахме си, когато зад някоя игра стои името на Lucas, да не говорим за озвучение. Просто няма смисъл...

Георги Панайотов

изпрати sms на номер
2260
Mtel и GloBul

обади се от стационарен телефон на
0900 40 400
Mtel и GloBul

забавни цветни картинки

812409

812410 812411 812412 812413 812414 812415

812416 812417 812418 (луд съм по тебе) 812419

къде си моя любов? 812424

812420 812421 812422 812423

812425 (Keep Smilin) 812429 812426 812427 812428 812430

TRUE TONES звуци за твоя GSM

поддържани модели

NOKIA 7700; 9500; 3600; 3620; 3650; 3660; 7650; N-GAGE; 6260; 6600; 6620; 6630; 7610; 3300 Sony Ericsson Z1010; P800; P802; P900; P908; K700i; K700c; S700i; S700c, P910i; P910c; P910a Samsung SGH: D410; P510; C100; C110; E100; E400; E700; E710; P400; S300; T400; V200; V200C; X100; X450; X600 Siemens S55; S56; S57; SL55; SL56 A60;C55; C56; 2128; CT56; C65; Cf62; Cx65; M55; M56;M65; Mc60; S65; Sx1

пигируда	812294	е такова разбираш ли	812304
бръм брам	812295	pronto, кой е бе	812305
ехиден смях	812296	хи хи смях	812306
петел	812297	ало шефе	812307
повръщане	812298	good night	812308
кравичка	812299	кон	812309
овце	812300	дрън дрън	812310
чайки	812301	възбуда	812311
сосна псувня	812302	оргазъм	812312
неква проблемация	812303	мотор	812313

цветни анимации

модели GSM: N-3100, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, N - Gage, SI - M55, S55, C65, E - T68, T69, T310, P800

912407 912408 912409 912410 912411 912412 (NEED YOUR ATTENTION) 912413 912414

топ хитове

мелодия	моно	поли
руски филм - бригада	812314	812361
филм - бандата на оушън	812315	812362
arash - boro boro	812316	812363
blue - curtain falls	812317	812364
румънеца и енчев - giliya	812318	812365
destiny s child - lose my breath	812319	812366
kylie minogue - i believe in you	812320	812367
jelko joksimovic - lane moe	812321	812368
eric prydz - call on me	812322	812369
eminem - like toy soldiers	812323	812370
britney spears - do something	812324	812371
michael gray - the weekend	812360	812372
море от любов 2	812325	812373
jay z&linkin park - numb encore	812326	812374
hoobastank - the reason	812327	812375
adrian minune - diskoteka boom	812328	812376
deep dish - flashdance	812329	812377
o zone - dragostea din tei	812330	812378
jojo - leave	812331	812379
abrar ul haq - punjabi touch	812332	812380
giorgos mazonakis - to gucci forema	812333	812381
don omar - dale don dale	812334	812382
братя мангасарян - бай мангау	812335	812383
нина николина - не мога	812336	812408
eminem - just lose it	812337	812385
сериал-трима братя, три сестри	812338	812386
сериал - осъдена	812339	812387
tarkan - dudu	812340	812388
anastacia - sick and tired	812341	812389
dmx - party up	812342	812390
stereo mc's - connected	812343	812391
alina & costi - necazuri si suparari	812344	812392
aventura - obsesion	812345	812393
ива - мома радомирка	812346	812394
alcazar - phisical	812347	812395
alcazar - this is the world we live	812348	812396
frank sinatra - new york	812349	812397
busta rhymes - make it clap	812350	812398
cypress hill - i love you mary jane	812351	812499
football - the name of the game	812352	812400
студио веселина - опа чичо митко	812353	812401
the black eyed peas - shut up	812354	812402
benassi bros ft. sandy - illusion	812355	812403
eminem - stan	812356	812404
цеца - 39,2	812357	812405
limp bizkit - eat you alive	812358	812406
destiny s child - survivor	812359	812407

Java игри

812431 — Карате, кикбокс, кунг фу и други бойни изкуства. Можеш ли да се докажеш, че си най-добрият. модел GSM: Nokia, Motorola, Siemens Samung, Sony Ericsson *

812435 (хит) — Като дракон младок, вие трябва да минете през 15 нива. модел GSM: Nokia, Motorola, Siemens,Sharp Samung, Sony Ericsson

812439 — Играеш покер с едно красиво момиче! Победи и я разсъблечи! модели GSM: Nokia, Motorola, Siemens Sharp *

812432 — Трябва да унищожиш всички извънземни и да осободиш света от извънземната агресия. модел GSM: Nokia, Motorola, Siemens *

812436 — Събирай портокали с портокали, ябълки с ябълки и така нататък, като разместваш местата на плодовете. модели GSM: Nokia, Motorola, Samsung, Siemens *

812440 — Пистата Макау е една от най-вълнуващите състезателни писти. Трябва да си първи в трите обиколки. модели GSM: nokia

812433 — Присъедини се към най-горещото hip-hop парти и под прожекторите покажи на какво си способен. модел GSM:Nokia, Motorola, Samung, Sony Ericsson *

812437 — Трябва да събереш екипаж за хеликоптера си и с него да прекосиш територията на врага, за да спасиш твоите войници. модел GSM: Nokia, Motorola *

812441 — Гаджето на Кейвмен е отвлечено! Минете през 4-те нива за да я спасите! модели GSM: Nokia *

812434 — Първенство по кикбокс. модел GSM: Nokia, Motorola, Samsung,Siemens *

812438 — Събирай, колкото се може повече сърца и парички от всяка среща с любовта. модел GSM: Nokia, Samsung, Sony Ericsson *

812442 — Еди започва работа в строителна фирма и работата му е да събира тухлите които идват от конвейера. модел GSM: Nokia *

* повече информация за поддържаните модели GSM на www.fresh.bg

ХИТ Флиртометър

изпрати sms на **2216** GloBul и Mtel

Току що си забърсал ново гадже или ти предстои да го направиш. А може би вече имаш сериозна връзка? Задаваш ли си въпроса: "А дали ще се получи между нас? "Отговорът ще ти даде нашият"Флиртометър"!

пример:Изпрати sms със съдържание XM IVAN MARIA

xm ime1 ime2
2216
цена 1лв.

sms картинки

812443 812444 (обичам те) 812445 (You're amazing) 812446

812447 812448 (be my valentine) 812449 (i love you) 812450

812451 812452 (miss you!) 812453 (целувам те...) 812454 (така ми липсваш)

812455 (in vino veritas) 812456 (само да ми паднеш) 812457 (омъжи се за мен) 812458

812459 (GAME OVER) 812460 (JUVENTUS) 812461 (Гергана) 812462 (какъв скучен ден!)

812463 (купооон!) 812464 (you &me 2nite?) 812465 (I ♥ BIG цици) 812466

лого

812467 812476 (My ♥ is busy)

812468 (I ♥ ВИНО) 812477 (LOVE MACHINE)

812469 812478 (I ♥ YOU)

812470 812479

812471 812480 (I ♥ U!)

812472 (LoVER) 812481

812473 812482 (sex)

812474 812483 (hot girl)

812475 (STOP!) 812484

как да поръчам?

поръчка с sms?
изпрати sms на номер 2260 за Mtel и GloBul с кода на продукта и индекса на GSM-а ти
1sms = 2 лв. без ддс

индекси на марки GSM-и

N	Nokia	E	Sony Ericsson
SI	Siemens	A	Alcatel
SA	Samsung	M	Motorola

за да поръчваш цветни картинки, полифонични мелоди, java игри и анимации, трябва да имаш активиран WAP и съответните настройки

поръчка от стац. телефон
набери 0900 40 400 и следвай менюто.
за абонати на Mtel и GloBul
1,50 лв./ мин. без ддс

Изпрати с sms на приятел!
изпрати sms на номер 2260 за Mtel и GloBul с кода на продукта, индекса на GSM-а и номера на GSM-а на приятеля!
1sms = 2 лв. без ддс

пример за поръчка: 65160N 2260

за контакти: info@fresh.bg

МТелеком

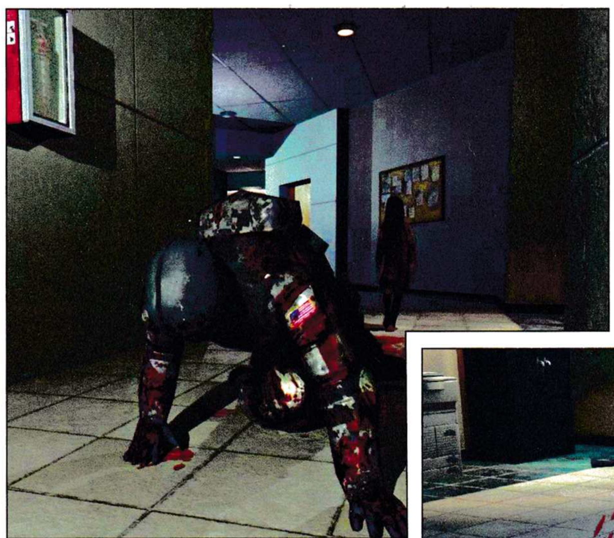
английско-български речник

ново

LOGIGA DICTIONARY [english->bulgarian]
> 5500 words
812485

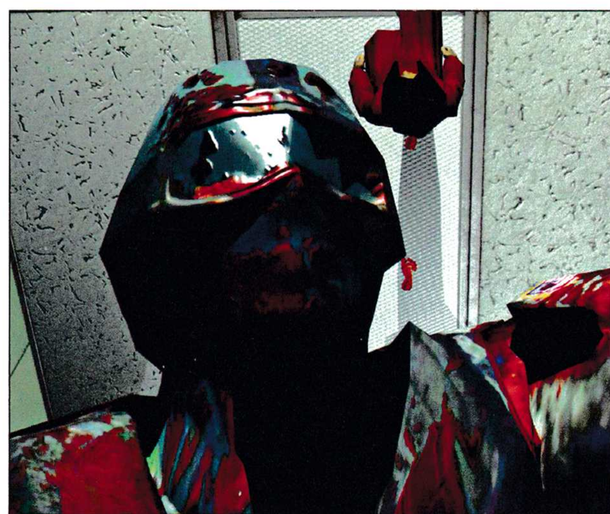
изисквания: за да използвате речника е необходимо вашия мобилен телефон да поддържа български език!

поддържани модели: nokia, motorola, samsung, siemens, sanyo, sonny ericsson,sharp









В момента фърст-пърсън шутърите са в много особен стадий от развитието си. От една страна, те са в тотален възход – графиката никога не е била по-реалистична, а физичните енджини – по-сходни с реалността. От друга обаче, този жанр изглежда е в някакъв идеен застой. Замисляли ли сте се от колко време не е

В тази игра ти не си войник. Ти си оръжие!

PC
XBox
PS2
GBA

F.E.A.R.

жанр: shooter | издател: Monolith/Vivendi Universal | www.lith.com | излиза: средата на 2004

излизал добър и оригинален shooter, който да не е продължение на вече доказал се хит или чиято идея не се основава на филмов блокбъстър? Понастоящем разполагаме с няколко безспорно отлични стрелялки като например Doom 3 или Half-Life 2, но те просто следват утъпканите пътеки на именитите си предшественици. Изключенията са малко и не прекалено убедителни. Изглежда се намираме в епохата на експанжъните и игрите с цифрички след имената.

Именно в тези своеобразни Тъмни векове на гейминдустрията една компания се е нагърбила с нелеката задача на наложи чисто ново име на пазара, нов франчайз, който да застане редом до гигантите в аналите на екшън-историята. Това са небезизвестните Monolith, автори на игри като SHOGO, Blood 2, TRON 2.0, Alien vs. Predator 2 и серията No One Lives Forever, които обещават новата им джитка със звучното име Ш.У.Б.Е. (F.E.A.R.) да разтърси из основи жанра. Те се заричат геймката им да наложи нови еталони както чрез визия, така и на ниво геймплей. И понеже учителката ми по литература ми е казвала да не събирам толкова много възхвали на квадратен сантиметър, нека продължим нататък.

Какво е F.E.A.R.?

Съкращението F.E.A.R. идва от First Encounter Assault and Recon (което някой с по-ограничени познания по шекспировия език би превел като При Първа Среща – Разузнавай и Нападай :)). Не е много впечатляващо, ама нали трябва да се получи някоя гъзарска абревиатура... Та гореспоменатото Ш.У.Б.Е. на практика е свръх-ултрагига-мега секретен отряд на (естествено) американската армия, съставен от хора с различни паранормални способности, чиято цел е да ликвидират други хора с паранормални способности. :) Първият член на групата е снайперистката Джин Сун-Куон, надарена освен с големи и добре оформени... очи и с необикновено остър слух, позволяващ ѝ да чува враговете си много преди те да са имали тази възможност. Дъглас Холидей е експерт по експлозивите и освен това притежава умението, след като вземе някакъв предмет, да узнае нещо за притежателя му. Вашият герой пък, с цел по-дълбоко потапяне в атмосферата, е напълно безименен и определен от началниците си просто като "дъ бед мадърфакър". Благодарение на свръхразвитите си рефлекси той може да се движи с нечовешка скорост, която в играта е реализирана като bullet time ефект. Явно отсега нататък няма да се отървем от куршуменото време в екшъните докато някой не измисли нещо по-оригинално...

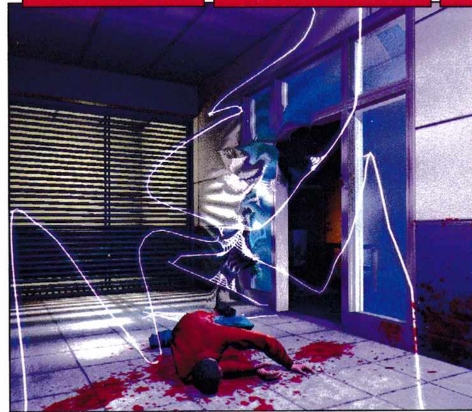
Бойно кръщение

нашият човек получава, когато сградата на корпорация Armacham Technology е нападната от мистериозна организация, която взема заложници, но не отправя искания. Правителството изпраща на мястото отряд от специалните части Делта Форс. Няколко минути след като е пристигнал обаче, той бива брутално избит от невидима сила, буквално разкъсала войниците на парчета. След този провал е решено, че само Ш.У.Б.Е.-тата могат да овладеят кризисната ситуация по най-деликатния възможен начин – като разпилеят мозъка на всеки, изпречил се на пътя им.

Още с влизането си в сградата обаче разбираме, че разпилян мозък наоколо си има предостатъчно, редом с всякакви други нелицеприятни вътрешности. За сметка на това пък не се забелязват ни-







какви гилзи. Спасяването на заложниците постепенно се превръща в третостепенна задача. Цялата игра ще бъде изградена на принципа на японските хорър-филми – ще се страхувате не от внезапно изскочила пред погледа ви многозъба гадина, а от атмосферата като цяло. Постоянно около вас ще се случват неща, които не можете да обясните – например по някое време вашият HUD дисплей ще започне да премигва без видима причина, от време на време ще се сблъсквате за по няколко секунди с мистериозно малко момиченце (!), което явно играе важна роля в играта и е нещо като детската версия на прословутия G-man от Half-Life. Само че много, много по-смъртоносна. Авторите ни описват следната сцена – група тежковъоръжени командоси внимателно приближават към малкото момиченце, чието лице е скрито в сянка. Внезапно нещо започва да избива войниците, разхвърляйки крайниците им навсякъде из стаята. Момиченцето изчезва от поглед и всява допълнителен шаш и паника в командосите, които продължават да измират без видима причина. След секунда последният оцелял вижда малката да ходи по тавана над него... И тялото му се пръска в облак кръв. Целият геймплей явно ще бъде изграден на принципа: "Какво по дяволите става тук? Наистина ли видях това, което току-що се случи?"

С.Т.Р.А.Ш.Е.Н. енджин

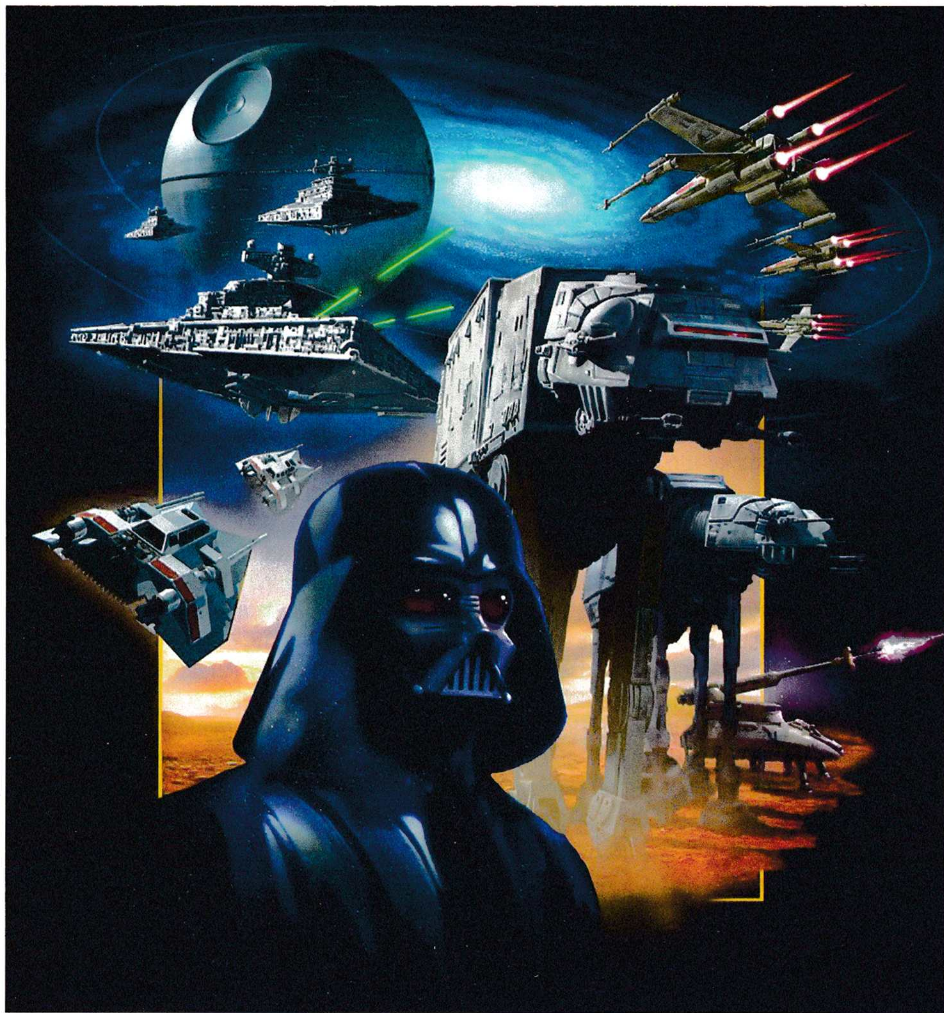
ни обещават хората от Monolith – нов бил, нищо общо с Lithtech (ветерана, използван в другите игри на компанията). Новата графична машина ще се възползва от всички екстри на най-новия DirectX и според създателите си трябва да се конкурира най-малкото с Doom 3. Поне от скрийншотовете личи, че можем да очакваме адски много отломки, кръв и телесни части, летящи из въздуха.

Голямо внимание ще бъде обърнато и на изкуствения интелект – противниците ще комуникират помежду си, някои просто ще нахълтват през вратата и ще се втурват към вас, а други ще залягат и ще осигуряват прикриващ огън на другарите си в предните линии. Естествено, ще са доста умели с гранатите, когато не могат да ви разкарат от укритието ви по друг начин. Повечето солдати или ще използват споменатите отборни стратегии, или при нужда ще се прикриват зад тежко бронираното въоръжение, или зад части от интериора. Някои по-високотехнологични убийци ще разполагат и с лична защитна система, правеща ги невидими (да си спомняме за Хищника...?). През повечето време ще сте сами, но понякога ще срещате и по някой от съекипниците си, така че приятелското AI също няма да изостава. Общо взето F.E.A.R. едва ли ще ни предложи нещо, което да не ни е било обещавано досега, но да видим каква ще е реализацията.

Естествено, не е забравен и пиперът на шутърите – мултиплейърът. Освен стандартните deathmach и team deathmach изглежда ще станем свидетели на първия опит да бъде вкаран bullet time в multiplayer режим. На всяко ниво ще има специален powerup, който, когато бъде използван, забавя времето и за двата отбора, но по различен начин. Взелите бонусчето все пак ще се движат два пъти по-бързо от съперниците си. Оръжията са стандартните – два пистолета, картечница, помпа, плазмена пушка, ракетомет... Интересен момент е и въвеждането на ръкопашен бой с много различни удари и хватки. Очаквам с нетърпение да видя как ще го реализират в игра от първо лице.

F.E.A.R. е планирана да излезе някъде през Юни-Юли тази година. Да видим дали ще успее да се наложи и да застане до най-големите и по-важното – дали ще ни накара да зарежем морето заради нея. ;)

Пламен Димитров



"Колкото повече стягате хватката си, толкова повече звездни системи ще се изплъзват между пръстите ви!"
принцеса Лея в разговор с имперски офицер

PC
XBox
PS2
GBA

Star Wars: Empire at War

жанр: **Real Time Strategy** | издател: **Petroglyph/LucasArts** | **http://www.lucasarts.com/games/swempireatwar/** | излиза: **есента на 2004-та**

"Игра по филм? Бляя... (неопределен звук на чревно разстройство). Добра игра по филм? Абсолютно невъзможно!...". Така щях да отговоря на горните два въпроса, ако ме бяхте попитали преди два месеца. Напоследък обаче излязоха няколко заглавия, които явно са на път да разбият това древно като самата гейминдустрия клише – игри като The Chronicles of Riddick и LotR: Battle for Middle-earth показаха, че има и джитки, които не разчитат само на успеха на кинолентата, за да се продадат, а са стойностни сами по себе си. Точно такава игра обещава да бъде и Star Wars: Empire at War (SWEAW) – заредена с магията на филма, но притежаваща и неповторимо собствено обаяние. И как иначе – SWEAW се разработва от иначе неизвестните Petroglyph – студио, изградено основно от хора от бившия Westwood, отказали да работят за EA след поредицата преструктурирания в компанията-мастодонт. Това са хората, създали RTS жанра такъв, какъвто го познаваме днес, така че лично аз мисля, че можем да им имаме пълно доверие. Да не говорим, че чичко Лукас сто на сто им надничa зад рамената, за да види дали няма да омаскарят една от най-успешните му запазени марки. Така че да видим какво ни обещават те...

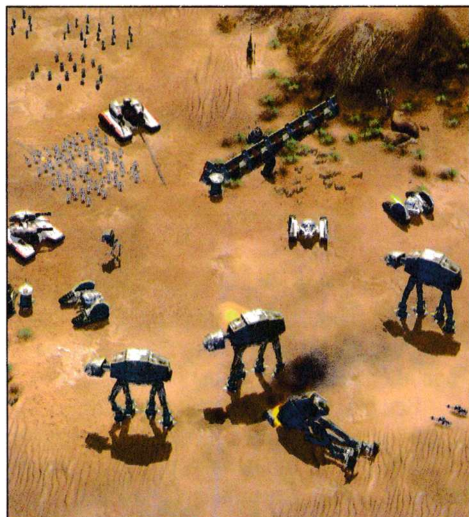
In a galaxy far, far away...

Историята започва няколко години преди събитията в Епизод VI – Нова Надежда (демек най-първите Междузвездни войни) и малко след предстоящия да излезе Епизод III: Отмъщението на Ситите (този гениален превод на родните киноразпространители винаги ме е навеждал на мисли дали ще има и още филми, освен за Ситите – за Гладните, за Голите, за Босите... :)) Галактическата империя вече е създадена и е разпростряла властта си над повечето планети от бившата Република. Ненавиждан никъде, но всяващ страх навсякъде, Императорът управлява новите си владения с желязна ръка. Това естествено поражда недоволство. Скоро е създаден Бунтовническият съюз (The Rebel Alliance), чиято главна цел е да прави мизерии на Империята дотогава, докато тя не се сгромоляса (или докато не им свършат амунициите и пиенето). Няма да ви разказвам историята на филмите, съмнявам се, че ще се справя по-добре от Джордж Лукас, така че ако не сте запознати със сторито – гледайте ги!

Всъщност играта няма да е тясно и праволинейно свързана с това, което сме гледали и ще гледаме на големия екран. Не очаквайте да видите и мисии в нея. Вместо това пред вас ще имате галактическата карта с тридесетина планети (точният брой не е ясен все още), между които познатите ни Хот, Татуин, Дагоба и др. Можете да играете както с Империята, така и със Съюза. Оттук нататък няма да има нещо, което да *трябва* да правите. От това къде решите да нападнете, ще получавате различни задачи почти като куестове в RPG-игра. Галактиката ще е като жива и всяко ваше действие ще ѝ се отразява по някакъв начин. Тази нелинейност на практика означава, че няма непременно да станете свидетели на унищожаването на Явин от Звездата на смъртта или битката за защитата на Хот, но вашите действия могат евентуално да отключат тези събития. Войските ви ще преминават от сценарий в сценарий, трупайки опит и ако бъдат унищожени, ги губите наистина. Една кофти обмислена схватка и последвалите я тежки загуби могат да се окажат много по-фатални от надписа Mission Failed, защото често, ако изгубите стратегическите си позиции и своите ветерани, ще ви е доста по-трудно да завършите кампанията. Особено ако играете на страната на бунтовниците, които далеч не разполагат с потенциала на Империята.

Империята vs. бунтовниците

Начинът на игра с двете фракции ще е коренно различен. В началото на кампанията Империята се е разпростряла върху по-голямата част от картата, притежава повече ресурси и по-голяма армия. От друга страна, тя не контролира всички







планети и не всички нейни подчинени са ѝ лоялни, така че Съюзът също е в доста изгодна позиция. Основното оръжие на бунтовниците ще бъде информацията. Тъй като разполагат с шпиони в почти всяка военна база на почти всяка планета, те могат да следят постоянно имперските ходове и да нагаждат стратегията си спрямо тях. Докато противниците им през по-голямата част от времето ще се чудят или къде аджеба да нападнат, или как така, по дяволите, прототипът на най-новия им модел изтребител е бил откраднат буквално изпод носа им.

Империята ще разполага с евтини и лесни за производство единици, които да създава в индустриални количества и които да стоварва като парен чук върху разкритите бунтовнически бази. За да има баланс, юнитите на бунтовниците ще са по-скъпи, но далеч превъзхождащи съперниците си в коефициент на полезно действие. Тайният характер на организацията няма да ви позволява да създавате огромни флотилии от бунтовнически кораби, най-вече от страх, че може да бъдете разкрити и смазани с числено превъзходство. При игра с Бунтовническия съюз ще трябва да разчитате основно на партизански тактики тип "удряй и бягай". Също така доста често ще ви се налага да се оттегляте от бойното поле, преди врагът да е докарал подкрепления.

Ресурси няма да събирате по стандартния начин, а ще ги управлявате на макрониво от стратегическата карта на Галактиката. Всяка завладяна планета ще ви носи определено количество суровини, като естествено по-гъсто населените ще осигуряват и по-големи облаги. Някои планети ще дават и допълнителни бонуси, например по-бърз строеж или по-ниски цени.

Битките

изглежда ще бъдат една от най-интересните части на геймплея. Разработчиците ни обещават, че ще можем да водим война на повърхността на някоя планета и едновременно с това да ръководим баталиите в космоса, като двете бойни полета ще са свързани, а двете армии (космическата и земната) ще могат да си помагат една на друга (я чрез стрелба с противовъздушни батареи към космоса, я чрез орбитална бомбардировка). Битките в междупланетното пространство обещават да са далеч по-интересни, с много тънкости за овладяване. Например големите кораби като имперските звездни разрушители ще имат множество подсистеми, които ще могат да бъдат унищожавани поотделно. Да кажем, че атакувате щитовете и правите кораба уязвим за бомбардировачите, обстрелвате двигателите и мишената не може да се измъкне, унищожавате лазерните оръдия от едната страна и атакувате само оттам, без врагът да може да отвърне.

Възможностите са много и лично аз страшно бих искал да видя как ще бъдат реализирани на практика. Космическите ви кораби ще се движат по хоризонтална равнина и действието няма да е толкова свободно като в Homeworld например, но различните класове юнити (изтребители, корвети, разрушители) ще са разположени в различни плоскости, за да не се блъскат.

Не мога да не спомена и уникалният енджин Alamo, който на скрийншотовете изглежда просто поразително. Всъщност за момента цялата игра обещава нещо уникално. Като един огромен Westwood-фанатик аз вярвам, че и файнъл рилийзът ще бъде отличен. Чрез SWEAW бившите Западногорци ще се опитат да направят със стратегическия жанр това, което Blizzard направиха с World of WarCraft за MMORPG-тата: изхвърляш досадните елементи и се съсредоточаваш върху чистото забавление. Не мога да кажа друго освен: успех, момчета!

Пламен Димитров

Ако в предишната част приликите с телевизионно предаване бяха само намекнати, то в тази UEFA те са тотално затвърдени!

PC
XBox
PS2
GC

UEFA Champions League 2004-2005

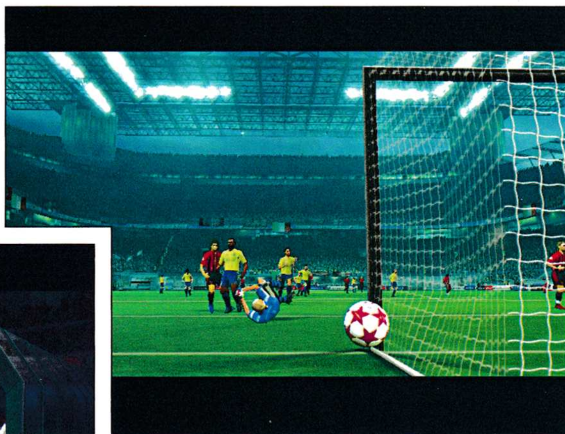
Жанр: **Sport Simulation** | издател: **EA Sports** | **www.uefachampionsleaguegame.ea.com/uk** | хардуер: **P 700 MHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D Video** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **2**

Един ден EA Sports се примирили, че нови правила на футбола не могат да измислят. Феновете не спирали да се оплакват, че поредицата затъва в девета глуха и липсата на нови идеи я смазва, а разработчиците така и не можели да видят очевидни пътища за развитие. Хората от Electronic Arts изпадали във все по-дълбоко униние. Една сутрин, на една от обичайно скучноватите оперативки, един от служителите скочил от стола си (като по този начин за малко не бутнал леля Сийка, която разнасяла кафетата), плеснал се по челото и извикал: "Еврика, пичове! Открих какво трябва да се направи!". Десетки погледи, изпълнени с надежда, се насочили към него. "Не можем да променяме правилата на сокъра, нали? Ми дайте тогава да променим правилата на наш'та джитка, бре! Но защо да спираме дотук? Да променим концепцията! Това вече няма да е спортна игра, а телевизионно предаване!". В този момент нахълтала охраната и някой казал: "Майк, аз нали ти казах да си стоиш в стаичката на чистачите и да не се бъркаш на разработчиците!"...

Телевизия или...?

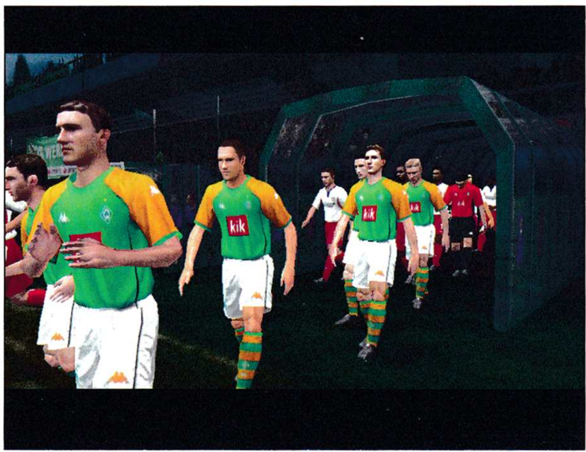
Въпросната случка се разигра единствено във въображението на автора на тази статия, но той все пак си мисли, че няма начин нещо подобно да не се е случило в офисите на EA преди няколко месеца (също така си мисли, че е крайно време да спре да си говори в трето лице). Един от най-известните футболни симулатори е на път да се превърне в конкуренция на Краси Минев. Но просто няма начин да не започна статията със следното твърдение: ако във FIFA 2005 приликите с телевизионно предаване бяха само леко загатнати, то в настоящото заглавие те буквално ни се навират в очите. Не казвам, че това е нещо лошо, просто е... странно. На пръв поглед реализацията не е особено добра – в горната и долната част на екрана има две дебели черни линии, сякаш гледате широкоекранен филм. След няколко изиграни мача обаче това престава да прави впечатление и не дразни особено.

Всичко, което сте видели на телевизора, ще откриете и в играта. Например "картина в картината" – при някои ситуации в някой ъгъл на екрана се отваря малко прозорче, което показва треньора ви (да, вече имате и треньор, който не е просто снимка, а истински 3D модел) да нервничи край страничната линия. Когато топката излезе извън терена (в тъч или аут), започва кратко повторение на интересните положения до момента. При гол, освен анимацията на радващите се футболисти, в горния ляв ъгъл се появява умалена версия на светлинното табло, което показва информация за попадението. Изглежда разработчиците са прекарали не един или два часа в гледане на Евроспорт (или Шампионска лига по бТВ, откъде да знам :)) и старателно са си сваляли скрийншотове.



Режимите на игра

също са претърпели някои промени. Play Now няма какво да го обяснявам – хващате един от 239-те отбора, включени в заглавието, и цъкате до полуда. Предполагам, досещате се, че български отбори няма, но като



графика		**5.5** общо
звук		
геймплей		



имаме предвид уменията на родната мод-общност, очаквам това скоро да се промени. В Home & Away пък играете два мача – един като домакин и един като гост, като правилото за гол на чужд терен важи (е, ако държите, може и да го изключите и да направите режима идентичен с първия). UEFA Champions League е ясна – трябва да спечелите Шампионската лига, започвайки от групите и надделявайки във фазата на директната елиминация. Чрез режима Tournament можете да направите свой собствен турнир, а в Situation можете да нагласите играта по ваш вкус – да определите какъв да е резултатът, колко време остава до края, колко картона са получили двата отбора и т.н. Има и тренировка.

Най-интересен е режимът Season – сериозен опит за промяна на игралната концепция. В началото му си избирате един отбор, с който трябва да преминете през поредица от петдесетина мисии, за да стигнете до заветната цел – спечелване на Шампионската лига. Създавате си треньор по ваш избор чрез огромното количество инструменти за промяна на външния вид (не, не скалпели :)) и сте готови. Първата ви задача е все пак да се класирате за Шампионската лига, след което отборът ви бива купен. Идва нов собственик с много пари и огромни изисквания. От него под формата на мейли ще получавате различни задачи, като например – вкарай поне два гола на втория ти отбор (резервите), победи поне с три гола като използваш система 4-3-3, продай трима играчи и купи трима нови на тяхно място и други такива. Тази идея според мен е приятно оригинална и дава много по-голям стимул да продължиш да играеш още и още. При успех в мисията получавате по-голям бюджет за трансфери, а също и ще отключвате 25 различни скрити бонуси. В последната категория попада и доста идейното "Игра от първо лице", което за момента не съм виждал в действие, но ни е обещано, че присъства. При сериозен неуспех пък следва вестникарско заглавие от типа на "Отборът X в криза! Треньорът уволнен!", а вие си търсите нова работа :)

Геймплей

Не е особено променен. В основата си това е все същата игра, наречена футбол. Но! Има и няколко много важни промени в геймплея, които си заслужава да се споменат. Първо, изцяло е променена системата за свободни удари и корнери. При ъглов удар забравете за кръгчето, за което падаше голямо блъскане кой ще застане в центъра му и ще има възможност за шутиране. Вече избирате само типа удар (при близката греда, при далечната...) и го изпълнявате сами. След това всичко е само въпрос на умение и правилно подреждане на играчите. Признавам, че доста се ядосвам на тази промяна, защото преди вкарвах от корнер в поне 50 на сто от случаите. :) При преките свободни удари също "мерникът" е премахнат, но е заменен от синьо квадратче. Отново изпълнението е по-трудно.

Промени са настъпили и в алгоритмите на съдийските решения – авторите признават, че вече е възможно реферът (който отново НЕ присъства на терена!) да се обърка и да не отсъди дадено нарушение. Въпреки че аз съм готов да се закълна, че той грешеше доста често и в предишните фифи, особено когато не ми отсъждаше дузпи :). Но това вече е документирано и официално. Щяло да вкара повече драма в мача.

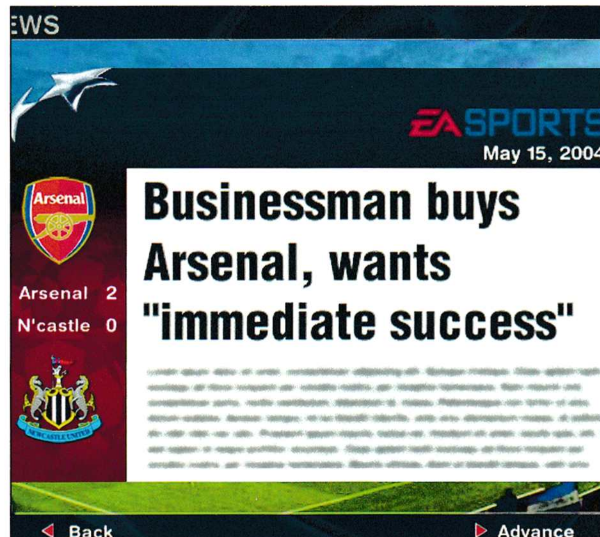
Може би в следващата част трябва да очакваме, че рефериte ще започнат да взимат и рушвети... Съдията също така се е научил да дава аванtaжи – в горния десен ъгъл се появява малка иконка, указваща, че отборът на фаулирания играч има явно превъзходство и играта няма да бъде прекъсвана. Преди края на всяко полувреме ще ви се изписва колко минути продължение е дал реферът, но то не може да е повече от четири минути. Наказва се и игра с ръка.

Леко е пипнато и AI-то на противниците и сега те са сериозен опонент дори на Semi Pro трудност. Да не говорим, че правят смени по време на мач, добре финтират защитниците ви и понякога успяваха да ми оплетат пръстите от преследване. Абе явно всичко в това издание на симулатора е направено да е по-трудно.









Наказателно поле

Неприятно е, но и новото творение на канадците се разминава поне на разстояние един пряк свободен удар от съвършенството. На първо място – графиката не е пипната. Използвани са същите модели на футболистите, както и във FIFA 2005, че може би и от по-рано. Крайно време е от EA Sports да се замислят за нов графичен енджин, особено предвид намерението им да докарат телевизионната гледка на мониторите ни. Публиката също не е пипната, само зад вратите са добавени няколко двуизмерни човечета с приличен вид... е, в крайна сметка и това е нещо.

Особено дразнят двете черни линии, споменати в началото – освен че стесняват взора, те са и доста неестетични. Старата графика може да бъде отчасти обяснена с ниските системни изисквания, дадени от производителите, но това не е съвсем вярно – играта е с една идея по-тежка от предшествениците си.

При звука също има няколко промени, от които най-важната е, че от EA са разкарали коментаторите Джон Мотсън и Али МакКой и са ги заменили с други двама, чиито имена за съжаление не успях да разбера.

Малка сълза в ъгълчето на окото – аз лично харесвах как коментират Джон и Али, но явно е време за промяна. Не че новите момчета са нещо кой знае колко различно – единият е с тежък британски говор, а другият – с шотландски акцент. Открийте десетте разлики с предишните коментатори :).

Друга новост е радио EA Sports, което слушате, докато не играете мач, а "тунинговате" тима си в Season режима. Това радио се води от други двама коментатори и е почти като истинско – водещите си спомнят факти от историята на първенството, анализират развитието на лигата дотук, сегиз-тогаз пускат по някоя песен, за да разведрят атмосферата, и не на последно място – получават телефонни обаждания от слушатели! Някои запалянковци се обаждат, за да изразят надеждата си относно новата управа на любимия им клуб, други – за да дадат прогноза за следващия мач, трети – просто за да кажат "Манчестър рулз!" (примерно) и да затворят :). Невероятно усещане за детайл оставя тази станция у играча – например когато стартирате мач, предаването не спира изведнъж, а водещият казва: "Съжалявам, че те прекъсвам, но ми дават сигнал, че отборите са готови да излязат на терена!". Радиото е доста забавно, макар и не особено разнообразно. Не така стои въпросът със саундтрака обаче – този път EA са лицензирали петнадесетина иначе свежи парчета, които лично аз не харесах и нямах желание да слушам често.

За финал какво да кажа – старата песен на нов глас, само че вместо от селския хор, изпълнена от софийската филхармония.

Пламен Димитров



В сянката на ядрения апокалипсис

Историята

12 април 2006 г., 02:33 следобед

Ужасът се повтаря. За втори път електроцентралата в Чернобил изпушва и този път много по-брутално от първата авария през 85-та година. Радиоактивните облаци превръщат деня в постоянна нощ, а хората в комплекса и околността се натръшкват един след друг, покосени от лъчева болест. Малкото оцелели се опитват да се измъкнат колкото се може по-бързо и по-далеч от Зоната. Пристига и армията, която отцепва района...

Но се оказва, че епицентърът на взрива не е в електроцентралата, а на няколко километра от нея в тайна експериментална база. Нещо се е объркало. Нещо, за което светът не е трябвало да знае и именно то е истинската причина за катастрофата. Това обяснява и странните енергии, обвили зоната. Опитите да се използват роботи за спасителна операция се оказват неуспешни. И за да е още по-интересно, няколко месеца по-късно се оказва, че вместо нещата да утихнат,

PC | XBox | PS2 | GBA

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

жанр: **FPS** | издател: **THQ** | **www.stalker-game.com** | излиза: **когато е готова**



Зоната се е разширила с пет километра. Следва нова евакуация на жителите от близките села в умовете на всички се заформя страхът от неизвестното, от нещото, отговорно за случващото се.

2008-ма

Зоната експлодира. Нови радиоактивни облаци се понасят във всички посоки. Огромно количество хора, диви животни и гори са погълнати от нея. Размерът ѝ вече надхвърля 30 километра и единствено армията се опитва да удържи нещото, което я обитава. Носят се слухове за странни форми на живот, изцяло нови биологични видове и мутирали варианти на съществуващите. Още по-странна невидима сила разкъсва всеки доброволец, дръзнал да проучи местността. Въпреки очевидната опасност Зоната привлича все повече и повече любопитство...

2010-та

С помощта на последните технологии специално обучени експедиции успяват да навлязат няколко километра навътре в Зоната. Първата бариера е преминатата и страховете падат. Като гъби след дъжд започват да никнат изследователи-аматьори, крадци, авантюристи и търговци. Най-опитните от тях – тези, които освен добър търговски нюх, са проявили и способността си да оцеляват, получават ново име. Това са сталкерите.

С удоволствие искам да ви представя един от най-амбициозните геймпроекти на Изток от Рая, който е бил започван в последните 5-6 години. Става въпрос за група украинци, успели да превъзмогнат вътрешнополитическата криза в страната си, да прилапат един от големите дистрибутори (или да се оставят да бъдат прилапани – въпрос на гледна точка) и да изкарат на пазара наистина качествен продукт.

Сигурно повечето от вас са добили някаква представа защо се вълнувам толкова около тази игра от интервюто, представено преди няколко броя на страниците на списанието. И наистина геймката е буквално толкова фрашкана от добри хрумки, че дори и половината да бъдат реализирани на практика, пак ще имаме истинско хитово заглавие на хоризонта. Но нека подкараме фактите един по един.

Движейки се из зоната, тяхната цел са артефактите, появили се в границите ѝ. Става дума за различните аномалии и феномени, които могат да се "хванат" и продадат на първия желаещ. А купувачите са повече от достатъчно.

Концепцията

И така, вие ще сте един от тези авантюристи, т.е. поредният сталкер, решил да придвижи индикатора на живота си от позиция "Скофтено" до горното ръбче на графиката, в която доларчетата в сметката ти са повече от клетките в твоето тяло. Ще погледнете на Зоната през собствените си очи и мерника на автомат "Калашников", потапяйки се в един не съвсем класически 3D шутър. Оригиналното в случая се състои в характера на местността. Постоянните енергийни излъчвания променят ландшафта непрекъснато, което, преведено на нормален език, означава, че при всяко влизане в Зоната нивата ще се генерират наново. Ако вчера сте лазили из пущинака, днес на същото място ще е индустриален комплекс, а утре може би пустиня или изоставено селце, в което вятърът и сенките на мутиралите зверове се заиграват зад полуразрушените къщи.

Играта ще ни предложи огромна свобода на действие – вие самите ще решите дали да се занимавате с легален и свързан с армията бизнес, дали ще се впуснете в Зоната сам и ще се изправите срещу всички проблеми, съпътстващи откриването на нови артефакти. Или пък ще се присъедините към някой от сталкерските кланове и ще организирате нападения срещу други. Или пък просто ще си чакате на ръба на Зоната на гюме някой балък да се покаже с плячката и с един точен куршум да смените собственика на поредния артефакт.

Комерсиално

След като се сдобиете със стоката, ще трябва да я препродадете, а с аводарите ще можете да си закупите нови оръжия, технологични джаджи и т.н. Интересно е, че действията ви ще влияят силно на заобикалящия ви свят. Ако имате много приятели, ще можете да щъкате в сравнителна безопасност насам-натам, ако пък сте си създали врагове, всяко пренощуване извън убежището ви може





да ви коства събраното до момента, както и вашия живот. Един от най-силните плюсове на S.T.A.L.K.E.R. е именно изкуственият интелект. Мутантите, с които ще се сражавате, ще се движат на глутници и ще преценяват реално шансовете си дали да ви атакуват или да се скатаят. Другите сталкери ще ви организират засади или ще ви помагат в напечени ситуации, ако имате тяхното благоразположение. Военните, третата сила в света на играта, пък са съвсем друга бира. В зависимост от заповедите, които получават, могат да се окажат ваш съюзник или доста сериозна преграда по пътя ви.

Но за всяка болка си има пенкилерче. В нашия случай билките и помадките са заменени с доста сериозен арсенал от пистолети, SMG-та, автоматични и полуавтоматични карабини, тежки и леки оптики. Имайки предвид географското разположение на фирмата-разработчик, не е чудно, че отново ще можем да си служим с леко позабравения в последно време (но не и по-малко култов) снайпер Драгунов. Ще има и няколко сравнително футуристични пушкала.

Графично

Ще се използва собствен визуален енджин. Първоначалните скрийнове и филмчета показват леко куцо оформление на персонажите, но за сметка на това заобикалящата среда и специалните ефекти са на много добро ниво. Поне за мен общото впечатление е подобно на това, което Half-Life 2 оставя след продължителна игра. Интересно е и какви ще са системните изисквания. От една страна, засега се използват на макс възможностите на DX 8 и евентуално префасониране към деветката би забавило с още няколко месеца проекта. От друга страна, енджинът и машината ви трябва да поемат тежката задача да създадат нива с мащабността на тези от FarCry, така че при една тотална графична наслада малко ще са компютрите, които ще успеят да задържат свестен фреймрейт в по-напечени ситуации. За звук е още рано да се говори.

И така четирите години чакане идват към своя край. Ще ми се да съм успял да ви запаля по идейката около Сталкерите. Сега остава само да се надяваме, че няма пак да слушаме: "Ми да, обещахме да направим това и това, ама нали разбирате, времето не стигаше и дистрибуторът ни притискаше с крайните срокове, затова имаме само полуфабрикат, ама нали пък пачовете станаха традиция..." и тем подобни глупави извинения.

Георги Панайотов

MOVIE BREAK

Докато събирах инфото за историята на играта, киноманът в мен изпита странното усещане на дежа вю с лек привкус на водка. През 1979 година на широк екран се появява филмът Сталкер на режисьора Андрей Тарковски. Добър Sci-Fi филм от старата руска школа, определено подействал вдъхновяващо на дивелъпърите, особено когато са мъдрили частта със Зоната. Може да си го намерите във видеотеката на Руския културно-информационен център на ул. "Шипка" или там, откъдето си вземате филмите. Заслужава си да се гледа най-малко за обща култура.
А за малко повече обща култура можете да прочетете и фантастичната новела "Пикник край пътя" на братята Аркадий и Борис Стругацки.

Американ МакГий... Чудя се колко ли от вас, читателите, помнят броя с Alice на корицата от преди четири години. Предишната игра от шашавия дизайнер със странното име отвеждаше малката Алиса на място, което има твърде малко допирни точки със Страната на чудесата. Всъщност Американ е един от хората, стоящи зад създаването на DooM, но останал в сянката на Кармак и Ромеро. Някъде през 2000-та година в ума му се оформя идеята да изпрати героинята от детската книжка в свят, където тя трябва да се бори с гол в ръката нож срещу легионите на злата Кралица на картите... Тази идея обаче явно се е сторила прекалено изчанчена на работодателите му от id Software и скоро







American McGee's

Scrapland



PC | XBox | PS2 | GBA

жанр: Action | издател: Enlight Software/Mercury Steam | www.scrapland.com | хардуер: P 800 MHz, 256 MB RAM, 64 MB 3D Video | софтуер: Win All, DirectX 9.0b | CD: 2

мистър МакГий напуска, за да реализира замисъла си чрез друг разпространител...

Всичко това е отдавна в историята, но между Alice и обекта на тази статия има нещо общо – а именно всепомитащото и донякъде откачено чувство за хумор на създателя ѝ. То си личи навсякъде – в непоправимо дебилните (във веселия смисъл на думата :)) физиономии на персонажите, в репликите им, в поведението им. Ето какво предлага джитката:

Игралната вселена

Вие поемате управлението на робота D-Tritus Debris, по неизвестни причини устремил се към астероида Химера, наричан още Scrapland от местното население, съставено от... роботи. В началото тамошният вариант на митническите служби любезно прекарват волтова дъга през тялото ви, за да установят дали не сте маскиран човек, опитващ се да влезе нелегално във владенията на механичните хора. Причината за ненавистта на месните към вида Хомо Сапиенс се крие във факта, че в недалечното минало хората са експлоатирали сурово Химера и след като тя вече не им е била нужна, са я превърнали в сметище и са я зарязали.

След пристигането си Д-Тритус (името много ми напомня за трола Детритус от книгите на Тери Пратчет...) научава, че всеки новопристигнал трябва незабавно да се хване на някаква работа и малко по-късно бива зачислен като репортер към местния вестник.

По пътя се среща с двама свещеници, които му обясняват за Великата база данни, в която се съхранява информация за всеки един робот на Химера и в случай на смърт може да бъде създадено точно копие на покойника, който по този начин бива възкресен. Това прави смъртта в света на Scrapland практически невъзможна с една малка подробност – за всяко съживяване се дава скромно "дарение" на свещениците и техния лидер – архиепископа.

Още първата задача на новоизлюпения журналист го отвежда в Храма да интервюира въпросния архиепископ, но е принуден да се върне с празни ръце – високомерното старче (доколкото е възможно това да се каже за робот) го отпраща.

Само минути по-късно архиепископът е брутално убит като буквално бива сварен в собствената си вана. Това не би бил особен проблем като се има предвид безсмъртието на роботите, но случаят се усложнява, когато матрицата на убития бива открадната от Базата-данни и по този начин възкресяването му става невъзможно. Всички следи сочат, че убиецът е бил органично същество и естествено за престъплението е заподозрян човек. Д-Тритус се нагърбва със задачата да разплете мистерията докрай...

GTA с роботи?

Тези думи на един западен колега добре описват за какво става въпрос в играта. Нашият, хмм... условно казано човек Д-Тритус ще върши много от нещата, присъщи и на Томи Версети например. Още в началото на играта се сдобивате със свой собствен летателен апарат, нещо като хай-тек летателна шейна. Благодарение на специална машина можете да нанасяте всевъзможни подобрения на возилото си, като например да му слагате нови двигатели, нови оръжия или по-дебела броня, стига да разполагате с нужните пари, да имате необходимите чертежи и да се вместите в лимита за тегло. Голяма част от времето си ще прекарате, прехвърчайки из един огромен, шарен и очарователно жив град с всичките му екстри – трафик, неонови реклами, тунели, магистрали, шосета и т.н. Имате пълна свобода на движение, тъй че "шосе" е доста относително понятие.

Другата част от играта се състои от мисии, които изпълнявате пеша в закритите пространства, защото понятие като "тротоар" в Scrapland няма. :) Всичко това би било страшно интересно, ако не беше недобре реализирано – чест и продължителен loading, повтарящи се и често скучновати мисии, безумно управление на летателната шейна (мисиите, където трябва да се състезавате с други возила и да минавате през чекпойнти, са отврат и навеждат към мисли за кла-

графика	
звук	
геймплей	

4.5 общо

виатура, разбита в нечия глава). Боят е излишно усложнен – из града са разпръснати разни power-ups, които запълват амунициите на кораба ви или поправят бронята му, когато преминете през тях, но често се случва противник на 10 – 15 броня да се устреми към някое бонусче и да обезсмисли изстреляните по него двайсетина ракети. Кофти управлението спомага да го изпуснете от мерника си точно в този момент. Определено има какво още да се иска от геймплея. Ако обаче има нещо, което е в състояние самосиндикално да превърне геймката в едно от любимите ви заглавия, то това са

персонажите

Олигофренични в най-добрия възможен смисъл на думата. :) Още от самото начало се сблъскваме с толкова карикатурни образи, че ще ви падне ченето. Например вашият собствен герой Д-Тритус умело избягва сблъсъците с астероиди по пътя към Химера, но се препъва и пада на земята при опита си да слезе от своята шейна. :) Или роботите Банкери – няма да сбъркате, ако ги оприличите на далечни родственици на вампирите – те левитират на няколко сантиметра над земята и крадат парите на всички наоколо. Заглавието просто бъка от свръхоригинални физиономии. Като Себастиян, стария говорещ фотоапарат; малкото роботче с култовото име Спут-ник (Spoot-Nick), което ви придружава навсякъде и ви пази возилото; роботите-санитари, летящи из въздуха, понесли огромен чук; собственика на местното казино, който разиграва прочутата сцена от Хамлет "Да бъдеш, или да не бъдеш" не с череп, а със собствената си глава... Получаваме и възможността чрез Великата База-данни да се превръщаме във всеки един от петнадесетината персонажи и да използваме спецуменията им, като например кражба на пари или свръхскорост. Да, знам, персонажите не са много, но са качествени. Репликите им са не по-малко забавни – например, когато пристигате на астероида, се оказва че няма вакантни професии и чиновникът казва: "Останаха само тези работи, с които никой не иска да се занимава – размагнетизиране на тоалетни, разбиване на атоми, видеоигри...".

Технически заглавието е добре издържано – красива графика, макар и прекалено шарена на моменти – дотолкова, че да се изгубиш или да те заболят очите. Очаква ви приятна музика и добро озвучаване – само трябва да чуете с каква готовност и веселост в гласа си Д-Тритус приема мисии, чиято цел е масовото убийство на роботи и веднага ще ви напуши смях. ;)

В заключение мога да кажа само, че това е добра игра, въпреки че има някои технически пропуски. Пробвайте я, пък дори и ако ви се наложи да се отделите за малко от сериозните заглавия като Half-Life 2 и World of WarCraft. Стига да не си строшите периферните устройства при някои надпревари, гарантирано ще се забавлявате!

Пламен Димитров







Когато за първи път попаднах на информация, в която се споменаваше за започване на работата по тази игра, много се зарадвах – веднага се сетих за една от първите геймки, по-която се запалих истински. Естествено, че става въпрос за аркадната версия на The Punisher, която преди около две петилетки беше същински хит на машините с жетони. Още по-отдавна, преди повече от петнадесет години, се появи и първият игрален филм по темата, а наскоро по кината в България се завъртя и чисто нов холивудски продукт, наречен „The Punisher", от който най-добре става ясно какво се случва с Франк Касъл и каква е причината той да се превърне във Възмездителя. В играта, която ще ви представя, са събрани най-добрите моменти от комиксите, филмите и въобще от всичко, правено някога по темата.



Не заставайте на пътя му, той ще ви прегази...

PC | XBox | PS2 | GBA

The Punisher

Action | издател: THQ/Volition | www.thq.com/punisher | хардуер: P 1 GHz, 128 MB RAM | софтуер: Win All, DirectX 8 | CD: 3

Франк Касъл = The Punisher

Той е едно от най-добрите ченгета, работещи в нюйоркската полиция. Дълги години се бори срещу престъпността, но в крайна сметка това коства живота на семейството му. Самият той оцелява по чудо. След този фатален поврат на Франк не му остава нищо друго, освен да се отдаде напълно на гнева и омразата и да потърси отмъщение, влизайки в ролята на Възмездителя. Дълго време експолицаят се възстановява от физическите рани и психическия шок, в който изпада след загубата на близките си. Когато стъпва отново на крака, в главата му има само една мисъл – тази за кървавата разплата. Тя ще бъде движеща сила за всички по-нататъшни действия на нашия герой, който ще направи всичко възможно, за да отмъсти за близките си и да прати в отвъдното колкото се може повече гангстери. Във войната, която обявява на подземния свят, Франк Касъл ще се натъкне на редица известни комикс-герои. Проследявайки заплетената история, ще се срещнете с гиганта Кинг Пин и самия Тони Старк.

Скривалището на Касъл

Първото нещо, което ми направи впечатление, бе апартаментът на Възмездителя, който изглежда почти като този, който можете да видите в последния филм по темата. Тази бърлога представлява главното меню на играта, в което са включени няколко различни секции. По-интересните са: Upgrades, Armory, War Zone и War Journal. За последните две няма кой знае какво да се каже. Това са картата, която ви препраща на бойното поле, и архивът, в който старателно ще събирате изрезки от вестници и ще зачерквате с червен маркер физиономиите на мъртвите си врагове. Определено по-интересни са другите две категории, за които ще стане въпрос след малко.

Екшън, стелт и още нещо

Създателите на The Punisher като цяло са заложили на екшъна, но въпреки това в тяхната игра се прокрадват и достатъчно стелт-елементи, за да не изглежда всичко твърде скучно и еднотипно. Това обаче не е всичко, което ни предлагат разработчиците от Volition. Те са се погрижили геймката да бъде колкото се може по-зарибяваща, включвайки точкова система и статистика, която можем да видим след всяко успешно преминато ниво. В нея ще намерите информация за това колко противници сте пратили в преизподнята, колко точни сте били, какъв брой невинни хора сте спасили и т.н.

Естествено, ще разберете и колко точки сте успели да натрупате. Най-сигурният начин за печеленето им е убиването на противници. Размерът на бонификациите зависи от това как ще се справяте с въпросните гадини. Най-много ще натрупате при премахването на босове или когато изпълнявате така наречените „специални убийства", които могат да се правят само на определени за тази цел места. При измъчване на враг и quick kill също ще получавате повечко точки.

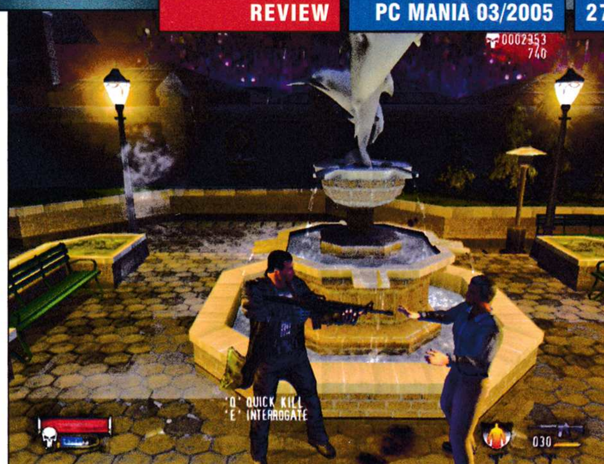
Предизвикателства и ъпгрейди

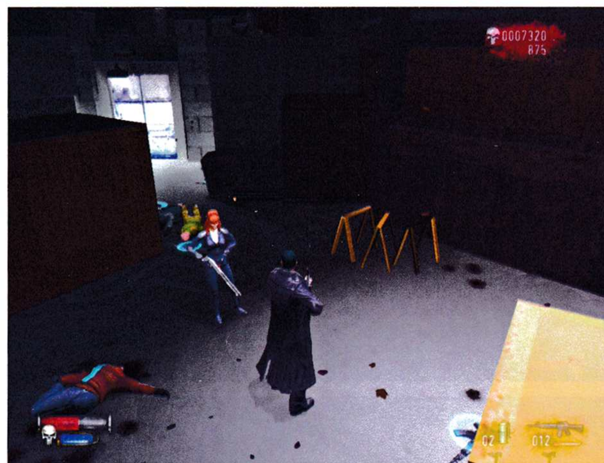
Дойде и моментът да преминем към секцията Upgrades. В нея, както може да се очаква, ще подобрявате уменията на вашия герой. За целта ще са ви нужни точно тези точки, за които вече стана въпрос малко по-нагоре. Имате възможност да коригирате във възходяща посока издръжливостта, точността, количеството амуниции, които може да носи героят ви, и още редица показатели. Някои от уменията, които ще можете да придобивате, ще се ъпгрейдват само по веднъж, но други ще трябва да напомпате на части, като всяка следваща става все по-скъпа.

Ако не успявате да събирате достатъчно точки от изиграването на мисиите, можете да се пробвате в двата допълнителни режима на игра – Challenge и Punishment Mode. Първият е истинско и непосилно за някои по-несъсредоточени геймъри предизвикателство. То се състои в различни задачи, които можете да изпълните, след като вече сте минали определена мисия. Например да убиете ня-

графика	
звук	
геймплей	
5 общо	









кой бос само с изстрели в главата или да премахнете шестима бандюги по шест различни садистични начина. С тези предизвикателства и най-коравите геймъри ще видят зор, защото са доста трудни за изпълнение. За да се пробвате в Punishment Mode, трябва да се сдобиете поне със сребърен медал (тези екстри се печелят на определен брой точки в зависимост от мисията, която изпълнявате) при изиграването на някое ниво. В противен случай нямате право.

Skills

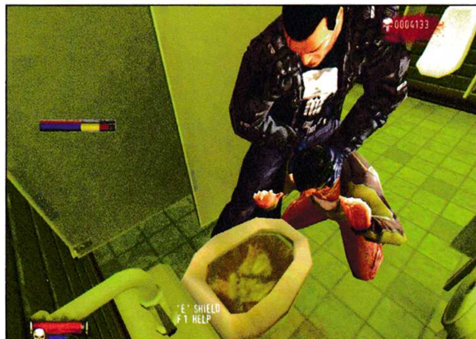
Interrogation е умението на героя ви, което ви помага да се сдобиете с информация за някои жизненоважни за вас факти, пароли, скрити врати и т.н. То се дели на две части и се състои в различни хватки за развързване на езиците на лошите. Първият вид мъчения са тези, които можете да използвате по всяко време. Те са четири на брой и се прилагат посредством налични средства, като ръце, крака и пушката, с които можете достатъчно добре да стресирате противника, така че да си изпее всичко. Другите, които са доста по-зрелищни, са тези, които зависят от това къде се намирате и каква е заобикалящата ви околна среда. В зависимост от нея ще можете да надвесвате гангстерите през прозорци, да ги изгаряте в пещ, да ги нарязвате на парченца с помощта на циркуляр, да ги набутвате в огромни въртящи се перки и т.н. Когато решите, че сте получили информацията, която ви е трябвала, можете да използвате разпитвания за жив щит срещу огъня на неговите другари, което в доста от случаите върши чудесна работа.

Slaughter Mode е „специалното" умение на Възмездителя, което ви прави неуязвими за определен период от време. Освен че ставате недосегаеми, ще увеличавате и скоростта си и по този начин можете да се справите по-лесно, ако се озовете в центъра на някое меле. Интересното в този режим е, че влизайки в него, оставяте огнестрелните си оръжия настрана и започвате да боравите с ножове, които се оказват особено смъртоносни, попаднали веднъж в ръцете ви. Най-добрият начин за разчистване на насъбралите се около вас гадове е след като влезете в Slaughter Mode,

да се приближите колкото се може повече до противниците и да ги убивате посредством „Quick kill". Това е възможност за различни видове екзекуции, които можете да прилагате на врагове, намиращи се в непосредствена близост до вас. По този начин за по-кратко време ще пратите повече гадове на оня свят.

Противниците и тяхното AI

Както вече споменах малко по-нагоре, ще имате възможността да се изправите срещу главнокомандуващите на цели престъпни кланове, които ще изпълняват ролите на босове. За всеки от тях има различен подход, към който трябва да се придържате, за да успеете да спечелите битката. Освен тези по-специални противници, в света на The Punisher ще срещнете стотици обикновени гангстери, въоръжени с всякакви оръжия и принадлежащи към най-различни групировки. Главните ви врагове ще носят белезите на руската мафия и Якудза. За да можете да се справяте по най-добър начин с тях, разработчиците от Volition са предвидили и опцията за прицелване, която освен че се отразява на точността на вашия герой, влияе и на положението на камерата, от която гледате.







Изкуственият интелект на противниците е завидно добър. При опасност те се стаяват зад всеки удобен за тази цел предмет. Когато веднъж се скрият, не се показват веднага, а понякога от някой ъгъл се подава само оръжието и малка част от ръката на врага. Докато ги обстрелвате пък, те не седят на едно място, а постоянно се движат и търсят укритие. Често пъти скачат встрани или назад, за да избегнат куршумите ви. Също така на много места ще ви бъдат устройвани засади, които обаче не са дело на високото AI, а по-скоро на добре скриптирани моменти. Естествено, както във всяка игра от този тип, персонажът, с който играете, ще има определено количество здраве. Начините за неговото възвръщане са няколко – най-удобно е да хванете някой противник и да го разпитате. Когато успеете да го склоните да говори, ще получите и жизнени точки.

Когато спасявате невинни, също ще наливате допълнителна "кръв" във вените си.

Какво ще видим и чуем, докато стреляме?

Арсеналът, с който ще разполагате, може да бъде видян още преди да сте започнали игра. Това може да стане в основното меню. Там са показани всички оръжия, които ще имате възможността да използвате по време на войната, в която сте се впуснали.

Изборът е доста голям – няколко вида леки картечници, помпа, снайпер, гранатомет, противотанково оръжие, огнехвъргачка, тежка картечница, различни видове пистолети, узита, гранати и т.н.

Още при стартирането на The Punisher се набива на очи и фактът, че играта изглежда доста прилично, а може да се подкара на сравнително поовехтели машини. Въпреки това от визуална гледна точка нямам никакви оплаквания. Бойните терени са много различни – ще преминете през най-различни сгради, охранявани острови, непроходими гори и като за капак на всичко в определен момент ще се озовете в сърцето на самата Старк Ентерпрайсис (който не се кефи на Железния човек, да не мърмори много – нивото не е много дълго).

Противниците изглеждат детайлни и се движат плавно, а взривовете, пушекът и повечето визуални ефекти не отстъпват на високото ниво на останалите елементи.

Айде стига ви толкова!

Остана ми още едно ниво от играта, на което запецнах много сериозно и нямам търпение да го мина, така че стига ви толкова информация.

За да усетите страхотната атмосфера на The Punisher и да се впуснете в интересната история, трябва само да си намерите въпросните три диска, да инсталирате съдържанието им върху харда си и да се залепите за мониторите (както се получи с мен).

Асен Георгиев

P.S Да знаете, че стигнете ли до средата на играта, останалата част се взима на един дъх, така че си отделете повечко време, кучешки бисквити и лимонада.

как? да получите своята картинка, мелодия, лого, анимация или тема

За едноцветни лога и монофонични мелодии

1 Изпратете като SMS кода на избраното от вас лого или рингтон на **тел. 1100** (за абонати на M-Tel и Globul), като добавите съответната буква след него:

A за Alcatel
N за Nokia
S за Siemens
Sm за Samsung

Цена на SMS - *1.00 лв. без ДДС.*

За цветни лога, картинки, теми, анимации и полифонични мелодии

1 Изпратете като SMS кода на избраната от вас мелодия, цветно лого, картинка, анимация или тема на **тел. 1200** (за абонати на M-Tel и Globul) без значение какъв е телефонът ви. Чрез SMS ще получите парола.

2 Отидете през телефона на адрес **wap.ludnica.bg**, въведете паролата в отворилото се празно поле и натиснете next. **Цена на SMS** - *2.00 лв. без ДДС.*

> Поддържаните телефони са по официални данни на производителите и списание HiComm не носи отговорност за специфични според пазара софтуерни версии.
> Поддържаните модели GSM телефони можете да намерите на сайта на списанието www.hicomm.bg
> На адрес wap.hicomm.bg можете да проверите настройките и възможностите на вашия апарат с безплатните ни предложения за картинка и мелодия.

Въпроси и контакти: 02/937 09 74

Ludnica.bg

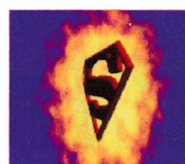
мелодии

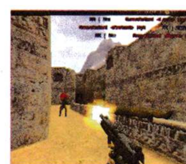
GSM 1100 mono	GSM 1200 poly	
INUNSM	INTDFP	**Eagles** - Hotel California
INGQKM	INTYGP	**Lil' Jon & The Eastside Boys** - Get Low
INANQM	INDEXP	**50 cent** - P.I.M.P
INUBUM	INJUEP	**Benny Benassi** - Satisfaction
INSWTM	INDWUP	**Ludacris** - Move Bitch
INDHUM	INJVKP	**Deep Purple** - Smoke On The Water
INYFDM	INSWUP	**KMC & Sandy** - Get Better
INNFSM	INDHUP	**James Brown** - I Feel Good
INSXGM	INFHDP	**Lorna** - Papi Chulo
INUUVM	INTZZP	**Metallica** - Unforgiven
INAUTM	INURFP	**Таркан** - Дугу
INTDWM	INYTKP	**Rolling Stones** - Satisfaction
INPFYM	INTQRP	**Aventura** - Obsession
INAATM	INYVWP	**Ball Face** - 8-ям облак
INYDCM	INJERP	**D2** - Две следи
INQMYM	INYFDP	**Г-н 100 Кила** - Баунс
INXHKM	INVMSP	**Руши Видинлиев** - Ти беше
INVBBM	INYCWP	**Каффе** - Вместо мен
INPVGM	INUYTP	**Мишо Шамара** - Фенки фенки
INRQNM	INWBZP	**Usher & Ludacris** - Yeah
INQBVM	INPFYP	**Britney Spears** - toxic
INYVAM	INWSFP	**Sugababes** - Too Lost In You
INVNRM	INZXJP	**James Bond**
INHUEM	INZMTP	**Pulp Fiction**
INJKXM	INJKXP	**X-Files**
INEFPM	INZEXP	**Детство мое**
INQXVM	INJEMP	**Krokodila Gena**
INXPFM	INHVFP	**Red Army Kalinka**

анимации

GSM 1200

128x128 пиксела


INUFFA


INYBDA


INCBHA


INXYPA


INZUXA


INHVFA


INUTVA


INTHKA


INKUVA


INKGNA


INFHDA

цветни картинки

GSM 1200


INFGQC


INNAMC



INGQAC


INAVTC

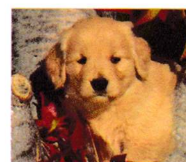

INMENC


INSMFC


INBRNC



INRQBC


INDKAC


INVKEC


INXTZC


INSUQC

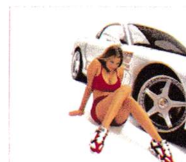

INXREC


INRSGC



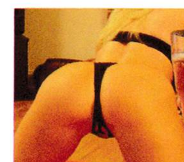
INPFTC


INSPKC


INPRDC

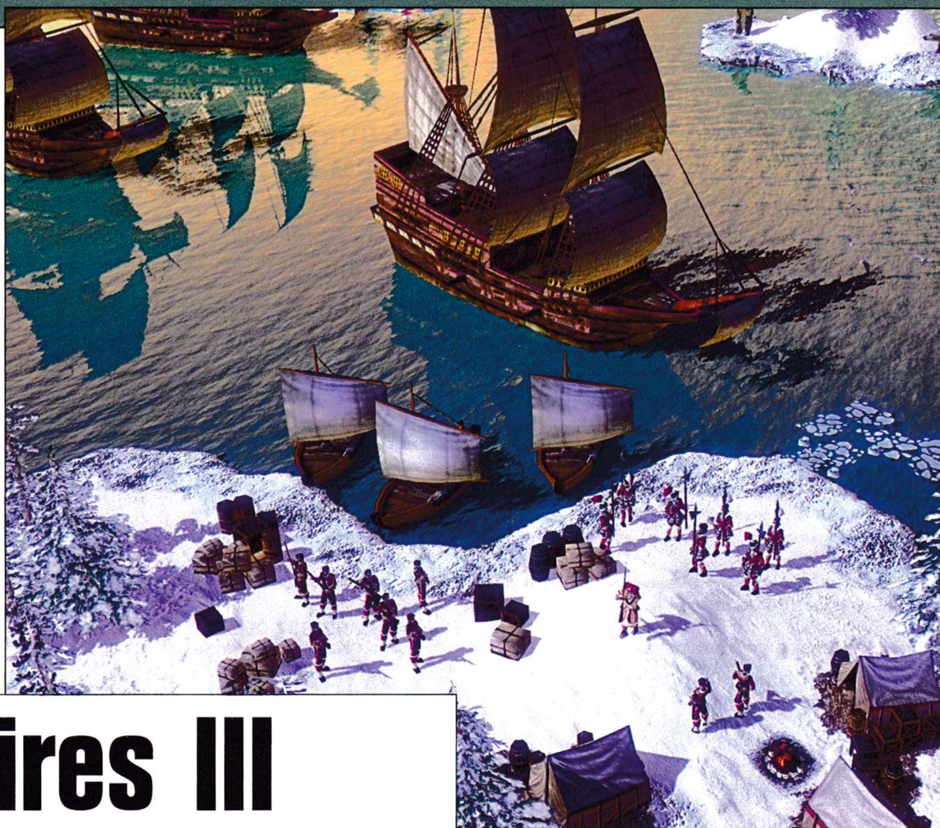

INQTKC


INFWAC


INZZHC

През 1997-ма година се случиха най-различни по значение събития. Едно от тях, което се отнася повече към геймкултурата, бе появата на Age of Empires. Това бе играта, която накара безбройните фенове на StarCraft да позабравят малко за дванайските хидри и да се впуснат в един нов, исторически свят. Програмистите от Ensemble Studios, в компанията на софтуерния мастодонт Microsoft, още тогава подадоха своята заявка за ключова роля в развитието на един от най-интересните жанрове, а именно този на реалновремевите стратегии. От 97-ма изминаха много години, а през всичкото това време се появиха няколко достойни продължения на първото отроче на Ensemble. Последният удар,

Покорете Новия свят



PC
XBox
PS2
GBA

Age of Empires III

жанр: **RTS** | издател: **Ensemble Studios/Microsoft** | **www.ensemblestudios.com** | излиза: **Втората половина на 2005-та**

който програмистите от това студио нанесоха на конкуренцията, бе информацията за предстояща поява на нова част, която ще се нарича просто Age of Empires III (с евентуално подзаглавие Age of Discovery). Дали тя ще бъде достоен наследник на всички предишни игри по темата, ще разберете, ако прочетете целия материал...

Европейци в Америка

Age of Empires III ще положи своето начало точно след края на Age of Empires II: Age of Kings. Действията ще се развиват в един нов и непознат свят (Америка), който ще трябва да откриете, колонизирате и подчините на властта на една от осемте държави, начело на които ще можете да застанете. Засега се знае със сигурност, че три от тях ще бъдат Англия, Франция и Испания и че всяка от тях ще има определено преимущество, което ще спомага за успешното премахване на противниците.

Например, ако изберете да играете с испанците, още от самото начало ще имате възможността да създадете огромна армия благодарение на доброто поддържане на войските ви, което се осъществява от родната ви земя и се изразява основно в снабдяване с провизии. За сметка на голямата си армия обаче, испанските войници ще бъдат чувствително по-слаби от френските например, чиято държава е по-благоразумна и много по-лесно ще може да привлича на своя страна индиански племена, намиращи се на територията на Америка. По този начин ще можете да осъществите и нови търговски контакти. Предимството на англичаните пък ще бъде в напредналата икономика и възможността за създаване на голям брой селяни още в самото начало на играта. Естествено всички фракции ще разполагат със свои специални единици, които само те ще могат да произвеждат.

Мултиплейър

В него ще се изправите срещу седем противници. Разбира се, целта ви ще е да се установите на колкото се може по-голяма територия за възможно най-кратък период от време и да сритате задниците на противниците си. Как точно ще придобивате новите местности, ще трябва да решите сами. Естествено вариантите са два – с груба сила и ожесточени битки или по малко по-интелигентен начин – чрез кореспонденция и успешни преговори. Колкото и миролюбиви да сте обаче, със сигурност няма да имате възможност да сте тихи и кротки през цялото време. Ще трябва постоянно да имате едно наум и да пазите добре гърба си. Така че няма да е излишно да влагате определена част от средствата, с които разполагате, за създаване на военни структури, които да защитават колони-

ята ви от неприятности. По думите на производителите краен победител във всяка една игра ще излиза този, който най-добре успее да се впише в цялостната обстановка или с други думи този, който най-добре съчетае военните действия и добрата дипломация.

Геймплей

В сингълплейър кампанията ще станете свидетели на това как една голяма благородническа фамилия се развива в продължение на три поколения, разделени на три акта. Нейните членове ще ви преведат през няколко епохи, за да стигнете постепенно до времето на гражданска война и да видите как държавата ви малко по малко се добира до 50-те години на XIX век. Това означава, че конете и каручките ще отстъпят място на влакове, а обикновените кораби – на параходи. Конкретни детайли по темата обаче все още не са разкрити. Знае се също така, че в сингълплейър кампанията ще бъде наблегнато главно на екшъна и приключенията. Времевият период, в който ще се развиват събитията, е ограничен в рамките на 350 години, започващи да текат от 1500-ната към наши дни.

Съществуват много неща, които ще различават Age of Empires III от другите RTS игри на пазара. И едно от тях е концепцията за "родните държави". Тази готина нова екстра се върти около идеята, че някъде там – отвъд Атлантическия океан – съществува истински, жив свят, който функционира съвсем нормално, дори тогава, докато вие се изявявате в ролята на колонизатори. Точно както е било в действителност. Преимуществото да имате една такава родна държава е, че ще поучавате допълнителни припаси... Още по-готиното нещо е, че вашата презокеанска родина ще става по-силна и ще качва нива в зависимост от това колко добре се справяте. Така че колкото повече съюзи правите с местните и колкото по-големи битки с враговете си печелите, толкова по-мощна ще става вашата европейска столица. Освен това тя ще се разраства и ще бъде по-велика и съответно – вероятността да ви изпрати по-добри припаси ще нарасне.

Дизайнерите от Ensemble Studios ни обещават

невиждани визуални ефекти

Честно казано, до някаква степен съм склонен да се съглася с тях, след като разгледах част от картинките, качени на официалния сайт на играта. Първоначално визуализацията на новата част на поредицата е била започната с енджина, който беше използван и при създаването на Age of Mythology. Впоследствие обаче той е почти изцяло пренаписан. Резултатът от това са невиждани до сега в реалновремева стратегия, визуални ефекти, светлини, сенки и детайли.

Физиката в Новия свят, пресъзддаден от Ensemble Studios, също ще бъде изведена на преден план – положени са много усилия, за да може, когато някой снаряд се взриви в близост до пехота, тя да се разхвърчи във въздуха възможно най-реалистично.

Оптимизъм

Отново, както преди години, когато писах превю за Age of Mythology, съм зверски зарибен по тази нова игра от поредицата, преди още да съм я видял. За втори път ще трънва в очакване в продължение на няколко месеца, но съм сигурен, че когато играта излезе на пазара и я подкарам на своя компютър, няма да съм разочарован, а точно обратното. Ще бъда приятно изненадан от поредната доза професионализъм, която програмистите и дизайнерите от Ensemble Studios са имплантирали в създаването на Age of Empires III.

Асен Георгиев



PC
XBox
PS2
GBC

Преплитането на стелта с "магията"

Second Sight

жанр: Stealth Shooter | издател: Codemasters | http://www.codemasters.co.uk | хардуер: P 1 GHz, 256 MB RAM | софтуер: Windows 2000, XP, DirectX 9.0c | CD: 1

Second Sight си е хибрид, и то в две направления. Първо се пада странна полуконзолна, полу PC геймка. Второ – опитва се (и на места доста успешно) да налази два доста различни жанра – този на стелт-екшъните и стандартните, адреналинови стрелялки от "трето лице". Играта иска да завладее сърцата на феновете на всяка една от по-големите геймплатформи, но едно е да искаш, друго е да можеш, трето е да започнеш да го правиш.

Какво се случи с Джон

Първата ви среща с главния герой на Second Sight е още в стартовото меню. С любопитство го наблюдавах около десетина минути как се пъне да направи нещо на ПеЦето пред себе си и все не успява, нервно потропвайки с краче или потраквайки по клавиатурата. Точно в този изпълнен с разбиране и състрадание към него миг, се родиха симпатиите ми към въпросния плешо. Милият се окопитва в някаква стая с меки стени и голя-ямо огледало, все още чудещ се как се нарича крайникът с петте окончания, излизащ от рамото му. Тоест човекът го е треснала тотална амнезия. На всичкото отгоре може да прави разни странни нещица с мисълта си, което го шашва повече и от евентуалното събуждане в чуждо легло след безпаметен запой и откритието, че носи червени прашки.

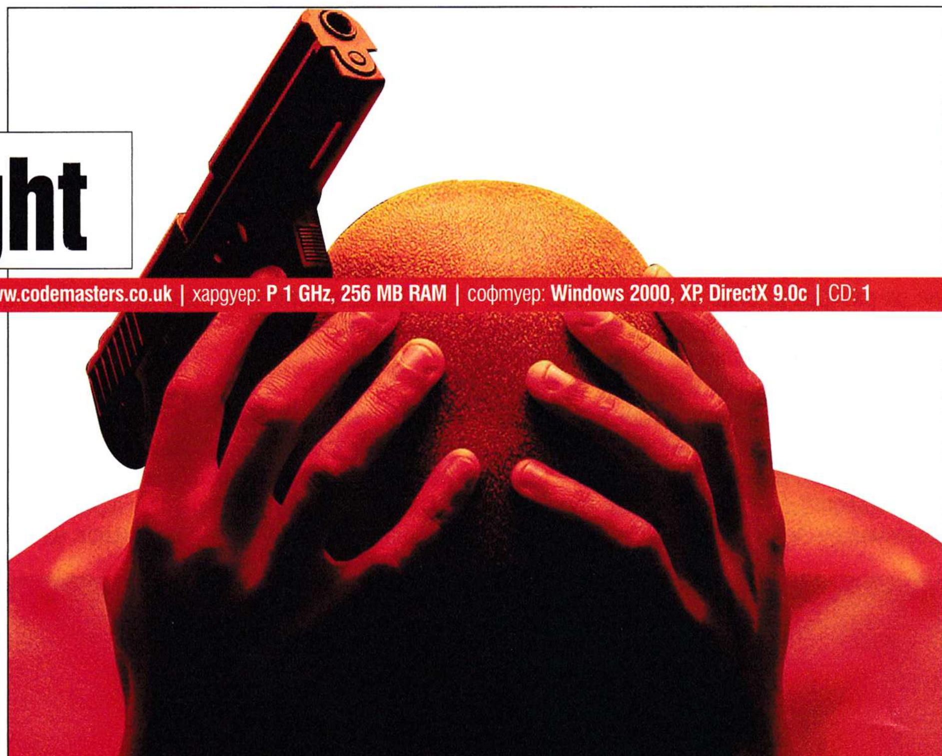
След бърз и кратък оглед героят стига до заключението, че се намира в някаква клиника, че му липсват чорапите, тениската, веждите и косата и че може да манипулира предмети само с мисълта си. Към края на първото ниво ви тръсва един як спомен и се пренасяте 6 месеца по-рано. Така се оформят две паралелни истории – тази в настоящето и тази в миналото, която обяснява донякъде къде, как и по какви причини Джон е изгубил прическата си.

Исторично

Завърта ви една поредица от събития, която ви отвежда далеч из заледените руски тундри. Назначението ви е баш съветник на елитен спецотряд командоси от американската армия. Тръгнали сте по следите на учен, занимаващ се с Богу и Чичо Сам неугодни експерименти. Някъде по пътя нишката се скъсва и вие се озовавате в поликлиниката. Освен това цялата полиция е по петите ви.

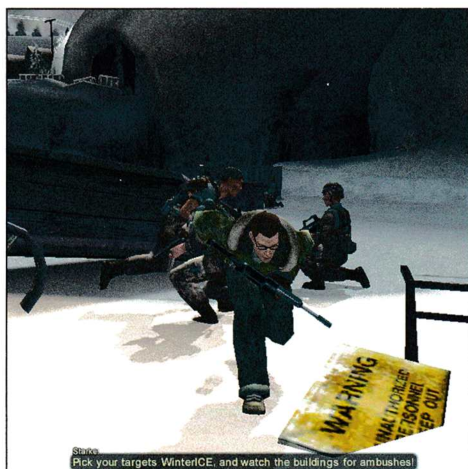
Историята е интересна, наистина. Клишетата са достатъчно много, но за сметка на това са качествени и рядко срещани. Как свършва всичко, ще ви оставя да откриете сами. Не че още в средата на играта няма да се сетите, но все пак да не ви разваля удоволствието.

Интересен е изборът на главен герой. Джон си е книжно плъхче. Учен, с очилца и кафява коса, с малко по-други текстури и спокойно може да очаква хората да го бъркат на улицата с поздрав: "Мараба, Гордън!". Явно това е някаква нова мода в гейминдустрията: да се пласира идеята, че всеки с докторска диплома по микрофизика да речем само след 5 минутен туториал при войската започва да пуца невероятно точно с всякакви оръжия и заковава със снайпера гадовете, демонстрирайки прецизността на ъпгрейднат от "тюлен" на "делта солджър".

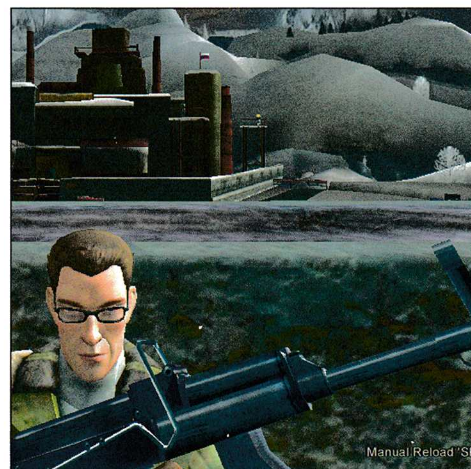


Геймплейно

Двете паралелни истории, освен че водят до разлика във визията на главния персонаж, се различават силно и по начин на изиграване. Случилото се в миналото е стандартен шутър. Множество открити пространства, маса гардове, още по-





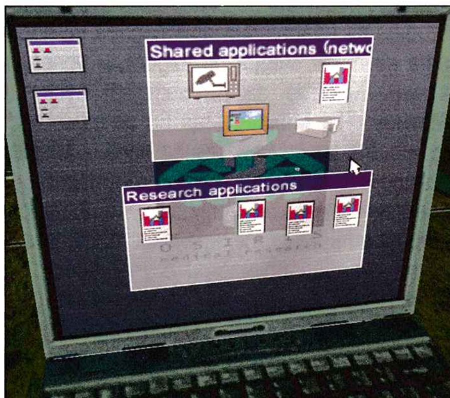


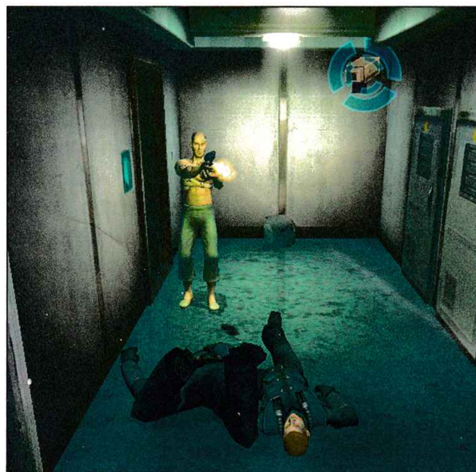
вече амуниции. Използва се автоприцел, няма опция да си намествате мерника сами – просто задържате десния бутон и опуквате нещастника пред себе си. Единствено за хедшот ще трябва малко да се постараете. Играта е оползотворила много добре идеята, внедрена в Bad Boys и можете доста ефективно да се прикривате зад различни местенца, оградки, бетонни бункерчета, над и около които да се показвате и да утрепвате лошковците. Прокрадват се и някакви наченки на squad based екшън, като отново, освен ако в скрипта не е специално уточнено, че така трябва да се случи, колкото и да пуцат останалите от екипа, те пак се надигат, като Терминатора от едноименния филм и продължават напред. В някои от мисиите ще играете соло и тук идва моментът на малко по-внимателното прокрадване и опити за стратегическо пласиране. Уви, липсва зрелищността и адреналина, присъстващи в The Punisher например.

Истерично

В настоящето акцентът на геймплея рязко се сменя. Целта ви вече е да сте колкото се може по-потайни. А сериозният арсенал от оръжия бива заменен от паранормалните ви умения. В повечето случаи ще трябва да се доберете от точка A до точка B, избягвайки преките контакти с гардовете на институцията, лекарите и камерите. Последните две са сравнително безобидни, но забележат ли ви, вдигат аларма и довтасват първите. В същото време ще трябва да се справяте с локационни пъзели. Често ще трябва да намерите правилния компютърен терминал или вентилационна шахта. Последните са адски странно реализирани. Първо – размерът им е доста малък и нашият герой посмъртно не би могъл да се навре в тях. Точно поради тази причина и често в началото на играта ще ги пропускате. Второ, реалната им функция никаква я няма и са поставени, просто за да свържат две или повече помещения. Куцото в цялата история е, че веднъж вдигне ли се алармата, те са единственото ви спасение, защото постоянно никнат ченгета и се опитват да ви сгащят. Още по-куцото е, че след като алармата спадне, новите куки застават на ключовите места, които вече сте прочистили, и целият ви труд за тихо промъкване отива по дяволите. Което е адски дразнещо, защото самото промъкване е монотонно, а пазачите са дразнещо тъпи, глухи и слепи и на второто преиграване знаете точно как скриптът ще ги накара да реагират, колко време ще им отнеме тази реакция и как можете да им минете под носа, без да ви забележат. Всъщност последното е плюс. Защото в играта сейв няма. Има чекпойнти, които най-често са в самото начало на нивото и след 20 минути игра и смърт по-скоро бих теглил една майна и бих чукнал нервно комбинацията Alt+F4, отколкото да кажа: "Уау, колко реалистично и яко, създава се съспенс". Никакъв съспенс няма, братче – има нерви.









Можем вече спокойно да преминем на оръжията.

Арсенално

Въоръжението пак се дели на две части – пси-умения и конвенционални пушкала. В първите спадат възможността ви да местите разни неща с цел объркване и сплашване на людете около тях. В по-късните етапи започвате и да душите от разстояние а ла Дарт Вейдър. Можете да се лекувате по всяко време, да ставате невидим, да тупате с мощни пси-атаки (само две за определен период от време) всичко що шава, да се отлепяте от тялото си и като сладкото херувимче от Mesiah да влизат под кожата на всеки бабаит и да пуцате от негово име.

В по-ранния период пък ще се мотката с разни по калибър и големина пушкала, автомати и снайперче. И в двата режима най-полезен е патлакът с приспивателни стрелички – две в тялото или една в главата и човекът пред вас се сгърчва. Само трябва наистина да внимавате, защото ако не го боцнете от раз, ще вдигне гюрултия и пак следва скатаване из канализацията.

Графично

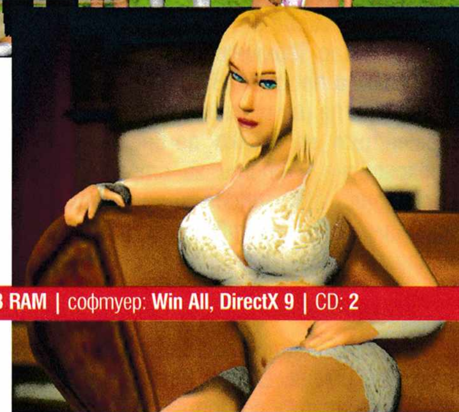
Енджинът е добър, сладко анимационен и толкоз. Няма визуални изгъзици, но за сметка на това щади хардуера. Малко проблематичен е motion capturing-ът. Движението на персонажите навява асоциации с това на куклите, вързани с конци към дървена рамка. Но пък след грацията на персийския принц, дори и кървавата Райна си вътка задника леко сковано. От друга страна всичко е адски интерактивно, куршумите трошат всичко по пътя си и пред очите ми нацепиха една дървена ограда на трески. И все пак още трябва, за да се стигне до шест звездички в карето с оценките. Музичката е готска, малко нелепо и не на място епична, но не дразни.

Като цяло Second Sight не е лошо заглавие. Опитали са се хората да създадат хибрид и донякъде са успели, но, уви, на PC платформата май не ѝ е провървяло много.

Георги Панайотов

графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5





Бизнес, приятели и бюстове - какво повече му трябва на човек?

PC
XBox
PS2
GBA

Playboy: The Mansion

жанр: Life Sim | издател: ARUSH Entertainment/Cyberlore Studios | www.playhef.com | хардуер: P 800 MHz, 256 MB RAM | софтуер: Win All, DirectX 9 | CD: 2

Идеята да се направи компютърна игра, която да пресъздава изграждането на империята Playboy, звучи много добре. Още по-добре звучи хрумването да се пресъздаде истинският плейбой-лайфстайл, който е един вид цел в живота за много хора (надявам се, че не сте от тях :)). Оказва се, че основното правило, по което се е водил нашият приятел Хю Хефнър (основател и шеф на Плейбой) е много просто. То се свежда до принципа на трите "В"-та – Bussiness, Buddies и Boobs (на български би звучало, като БПБ – Бизнес, Приятели и Бюстове...:)). Знам, че ако всеки един от нас следва този прост принцип, със сигурност ще достигне до дълбоки старини, заобиколен от "верни" приятели и най-вече приятелки. Именно на второто е наблегнал чичо Хю, в чиято роля ще ви се наложи да се вмъкнете, ако искате да поиграете на Playboy: The Mansion.

Замисълът на играта хич не е лош, ако бъде изолиран от реализацията ѝ. За съжаление, крайният продукт, който ни предлагат разпространителите ARUSH Entertainment и производителят Cyberlore Studios е нещо като вариация на The Sims. И ако направя лека ретроспекция и ви припомня играта The Urbz (EA), която също беше вариант на The Sims, се замислям защо просто малката фирмичка-производител Cyberlore не е продала правата си на EA, които да издадат нещо като

The Sims – Playboy

Със сигурност реализацията на проекта щеше да е по-добра. Но за да не изпреварвам фактологията с констатации, смятам да започна от самото начало.

Намираме се в Калифорния през 50-те години на миналия век, когато възмладият Хю Хефнър решава да опита нещо нестандартно. Тласкан от хедонистичните пориви на душата си, той решава да се устрои в имение около Холивуд и да заживее така мечтания от всички нас живот. Живот без задължения и задръжки, без напрежение и неприятности – живот, базиран на трите "В"-та – Bussiness, Buddies и Boobs. Той започва да организира партита, на които убеждава всеки да свърши нещо за него. Нали знаете, в парти настроение и в парти душевно състояние е трудно да се откаже. Така той намира фотографи, журналисти и най-важното – звезди, които да участват в неговото списание. То щяло да бъде първото по рода си в човешката история – щяло да комбинира лайфстайла с бизнеса, модата, изкуството и т.н., като всичко това трябвало да бъде

гарнирано със солидно количество мацки, крака и бюстове

Резултатът от тази идея може да бъде видян и в наши дни – Playboy е едно много успешно списание (малко по-успешно от PC Mania :)) с милиони фенове по цял свят.

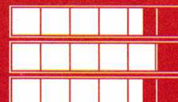
За съжаление играта, която Cyberlore Studios са направили, пресъздава историята на тази медия по недотам успешен начин. Когато за първи път пуснете Playboy: The Mansion, ще ви се наложи да избирате между два типа игра – Mission режим и Free play. В първия ще трябва да изпълнявате различни мисии, като например да си намерите журналист, да направите грандиозно парти с участието на поне три звезди, да наемете поне 3 bunny-та и т.н. Този режим е препоръчителен за начинаещите, които благодарение на него ще се ориентират какво е нужно за изграждането на успешна Playboy-империя. Вторият режим – Free play ще ви даде възможност да издавате вашето месечно списание на свободни начала. В смисъл такъв, че няма да ви се наложи да изпълнявате нечии заръки (както в mission mode-а), а ще можете сами да вземате решенията, свързани с вашата медия.

За съжаление, целият геймплей на играта се изчерпва с две направления – симулация и икономико-идеологически аспект. Симулацията в Playboy: The Mansion е почти идентична с тази в добре известното творение на Electronic Arts, наречено The Sims. Възможностите, които ще имате, се изчерпват с това да строите и да подобрявате имението си (да купувате плоски телевизори, нови барове, стереоуредби, картини и т.н.) и да общувате с останалите киберчовеци. Това са хората от вашия персонал (журналисти, фотографи, bunny-та и т.н.), звездите (певци, художници, политици, спортисти), моделите (различни мацки, които можете да снимате) и вашите приятели от

така наречения Inner Circle

Именно тези хора са вашите най-близки, с които можете да споделите всичко и да помолите за всякаква услуга. Имате право да поканите всеки, който пожелаете, в този Inner Circle, след като, разбира се, се посближите с него. Иначе, когато разговаряте с някого, двете възможности, които са на ваше разположение, са Command и Conversation. В Command ще намерите всички услуги, за които можете да помолите въпросния сим – да напише есе или статия, да даде интервю и т.н. В Conversation менюто ще можете да разговаряте с вашите познати на 3 основни теми – лични, бизнес и любовни. Това са и трите показателя, на които се базират вашите отношения с околните. Ако вдигнете например любовните си отношения с някоя мацка на max (за радост по отношение на мъжете дори не разполагаме с метър за любовни отношения), ще станете интимни прия-

графика	
звук	
геймплей	


4.5 общо

тели. Така ще можете да я склоните да правите секс, като това е може би най-пикантната част от играта – чичо Хю и мадамата ще се преоблекат по бельо и ще започнат да подрусват тела в ритъма на любовта. :) За съжаление всички мадами в тази игра владеят 2-3 пози и всички правят секс по абсолютно идентичен начин.

Икономико-идеологическият аспект в Playboy: The Mansion е доста по-интересен. В него ще ви се наложи да отговаряте за няколко главни неща – наемането на персонал, избиране на съдържанието на броя (включително заснемане на корица, написване на есе, взимане на интервю, създаване на илюстрован материал и т.н.) и организиране на партита. Купоните са и основното място, на което ще определяте съдържанието на броя си. Така например, ако искате да направите брой с по-спортна насоченост (можете да следите сондажите на пазара, за да разберете от какво има нужда аудиторията), освен спортния елит е хубаво да поканите някоя музикална звезда например, която да напише есе на тема "Какво постигнах със спорта". Така ще си осигурите по-висок рейтинг на броя и по-разнообразно съдържание.

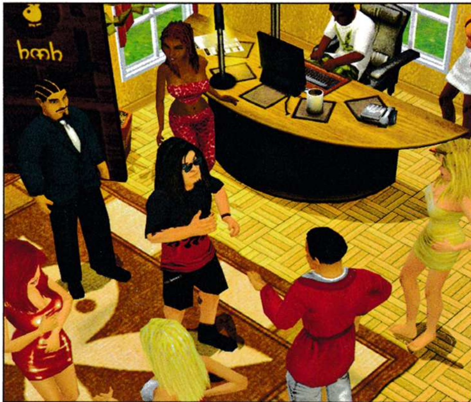
Най-интересните моменти в Playboy: The Mansion обаче са

страстните фотосесии

Якото е, че именно вие ще застанете зад обектива, а пред него ще стои избрана от ВАС мацка с избрано от ВАС облекло (или без такова :)). След това ще можете да снимате мадамата във всякакви акробатични позиции и от всякакъв ъгъл. Именно умението ви да направите хубава корица и централна разгъвка (centerfold) ще са с най-голямо значение за успеха на броя. Освен това много приятен е фактът, че можете да взимате и дискриминационни решения за съдържанието на броя – например цяла година издавах само корици с черни мацки. Рейтингът на списанието се покачваше и всичко беше наред. Така успях да извоювам на Playboy имиджа за стриктен black label – списание само за чернокожи. :)

В последните редове ще трябва да се спра и на многото, генерални слабости на Playboy: The Mansion. Такова е например решението на програмистите да направят поведението на всички мацки в играта почти еднакво. Всички се радват, ядосват, правят секс и т.н. по почти един и същи начин. Друг неприятен момент е графичната реализация на играта – според мен това, което прави списанието Playboy интересно, е зрелищността и разнообразието. Playboy: The Mansion е нито зрелищна, нито разнообразна. Със скромната си графика видът ѝ е по-скоро симоподобен и беден, отколкото ефектен и привличащ окото. Друг дразнещ факт е присъствието на голямо количество графични бъгове – персонажите често минават един през друг, блокират врати и т.н.

Може би най-добрият компонент в играта е музиката. Разработчиците ѝ са вкарали огромно разнообразие от жанрове, което прави геймката достъпна за много голяма аудитория от фенове – като започнем от поклонници на индъстриъл и рок и завършим с такива на джаз и хип-хоп.





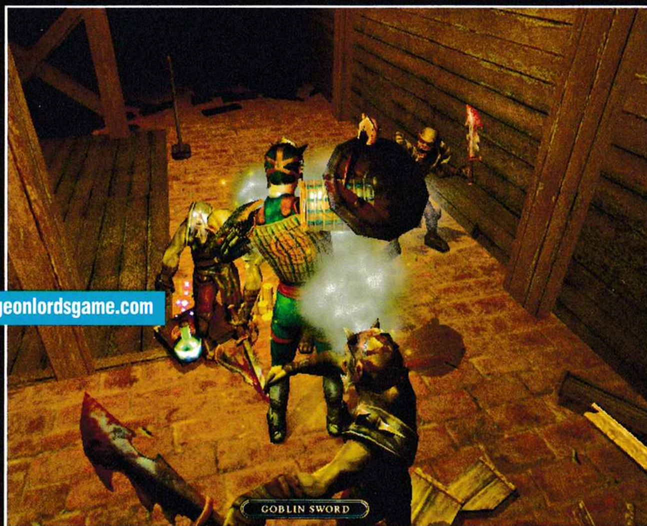


За финал ще споделя с вас разсъжденията на един колега геймжурналист. Той ме попита кой би искал да застане на мястото на Хю Хефнър? Отговорът бе ясен – всеки жив мъж на планетата Земя. Проблемът обаче възниква при втория въпрос. Кой би искал да стои зад монитора и да се преструва, че е Хю Хефнър? Редовият The Sims фен? Младежът с увреждания в либидото? Или...?

Орлин Широв







Dungeon Lords или Dungeon Dolts*?

PC
XBox
PS2
GBA

Dungeon Lords

жанр: **Action RPG** | издател: **DreamCatcher / Heuristic Park** | излиза: **април 2005-та** | **www.dungeonlordsgame.com**

Очакванията за Dungeon Lords са големи. Още повече при положение, че неин главен дизайнер е самият Дейвид Брадли. За тези от вас, на които това име битува в съзнанието им като едно голямо бяло петно, въпросният тип е изиграл дейна роля при създаването на игри като пета, шеста и седма част на популярната Wizardry, на скай-фай екшън-приключенската CyberMage и на относително противоречивата Wizard & Warriors. Човекът е всепризнат талант, известен със своето богато въображение, 20-годишен стаж като RPG-дизайнер и склонност към експериментиране. Именно поради тази причина масовият интерес към Dungeon Lords, а към това число определено спадам (или по-точно спадах) и аз, е висок.

НО...

Е, да де, но наскоро ми попадна под ръка една, макар и доста ранна, бета версия на това чудо. И тя, за съжаление, ме остави с доста противоречиви чувства. Най-общо казано идеята на г-н Брадли е да създаде уникална комбинация между ролева и екшън игра, която хем да запази всички елементи, характерни за първия жанр, без да го опростява по какъвто и да било начин, хем да сътвори едни от най-интензивните хак-енд-слаш битки, която е съществувала в заглавие от този род.

Вероятно вече си мислите, че Dungeon Lords ще бъде поредният Diablo-, Dungeon Siege- или дори Neverwinter Nights-клонинг. Но определено ще сгрешите. Защото въпреки повърхностните прилики в концепцията, новият проект на Брадли би могъл да бъде наречен, с известни уговорки, уникален. Работата е там обаче, че версията, която разцъквах, изглеждаше... зле... в много отношения.

Мелетата

Основният коз на Dungeon Lords са битките. Те напомнят по-скоро на някоя конзолна игра тип Return of the King или Demon Stone, отколкото на истинско RPG. Героят се управлява по подобие на всяка нормална екшън-приключенска игра – с клавишите W,S,A и D в перспектива от трето лице. Атакува с едно натискане на левия бутон на мишката. Десният обикновено се използва за блок (в случаите, когато имате щит) или за втори тип нападение (ако държите например още един меч, брадва или боздуган). Всичко изглежда относително просто. Но когато прибавим към това и възможността за изпълнението на най-различни комбинации от удари, които стават все по-засукани с качването на нови нива, битките се превръщат с една идея по-забавни. Освен това, героят може свободно да се движи във всякакви посоки дори по време на атака, което ще му позволява да маневрира свободно между пълчищата от врагове, които ще се изпречват на пътя му, да отбягва техните удари, да ги атакува в гръб и прочие.

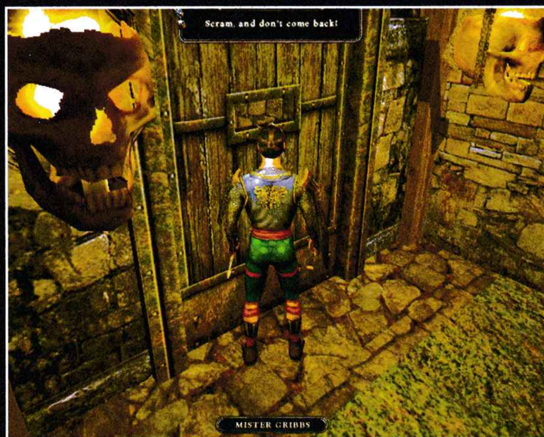
Казано с други думи - всичко зависи изцяло от вашите рефлекси. В това отношение Dungeon Lords успява да достигне своите цели. Наистина – меле битките са доста динамични и забавни. Те се допълват много добре и от системата за правене на магии, която тук, макар и опростена, върши ефективна работа. По време на игра ще събирате множество томове със заклинания, които крият в себе си определен заряд. Те не биват запаметявани, а просто се изчерпват и в крайна сметка стават неизползваеми. И така до откриването на следващи. Естествено, правенето на магия отнема и известно количество мана, така че двете неща – томовете и синята течност - са обвързани по един или друг начин.

Движенията на героя обаче все още изглеждат неестествени. Той има навика да се движи прекалено бързо, прави гигантски крачки, заклещва се, където му падне (дори при опитите да премине през една нищо и никаква си отворена врата) и т.н. Уви, всичко това може да развали с един замах иначе първоначалното добро впечатление от клането на гадове...

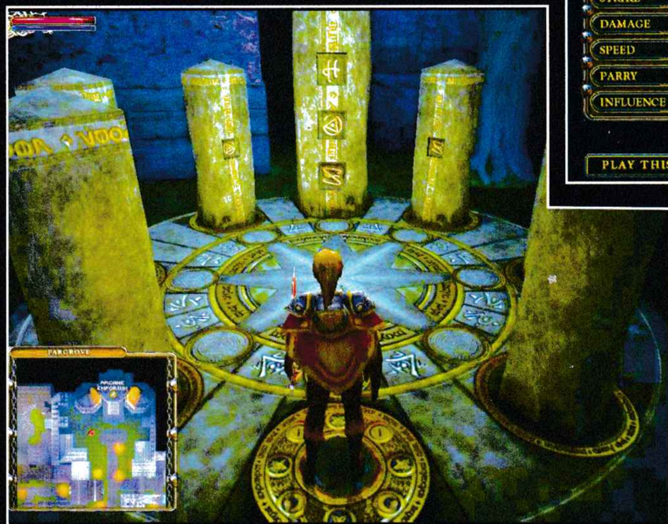
RPG-то

Основният интерфейс на Dungeon Lords е максимално изчистен – единственото нещо, което ще виждаме по време на игра, са скаличките с кръв и мана. Всички останали менюта се извикват с натискането на клавишите "C" за уменията и характеристики и "E" за инвентара и "парцалената кукла". По този начин се създава усещането за прибраност и единственото нещо, върху което ще бъде съсредоточено вниманието ви в повечето случаи, е кого да посечете първи.

Не се залъгвайте обаче по начина, по







който се водят битките. RPG-елементите в тази геймка ще бъдат достатъчно засилени, като вие самите ще имате прилична свобода на действие при създаването и развитието на своя герой. Dungeon Lords предлага пет игрови раси (хора, джуджета, елфи, плюс две зверообобни - ургот и уилван) и четири класа (fighter, adept, mage и rogue). Поне това беше налице в предварителната версия, която ми попадна. Дори и да започнете като боец, това не означава, че в по-късен етап няма да може да направите някакъв мултиклас – например кръстоска с крадец или маг.

Да си призная, останах леко разочарован от куестовете. Или поне от начина, по който биват поднасяни. Системата за водене на диалози е доста саката. Липсват (или въобще не съществуват) каквито и да било озвучени реплики, а информацията, която ви е дадена като подсказка за изпълнението на дадена задача, е твърде оскъдна и непълна. Мога само да предполагам, и да се надявам, че във финалната версия този проблем ще бъде подобрен/отстранен.

Кооперативност

Въпреки че Dungeon Lords е предимно сингъл-ориентирана (по предварителни очаквания тя ще предложи едно четиридесет-петдесет часа геймплей), Heuristic Park ни готвят и един доста сносен кооперативен мултиплейър режим на игра, в който няколко души наведнъж през LAN или в Интернет ще могат да превъртат тази екшън-ролева игра, действайки в екип. Интересно е да се отбележи, че опитът, който хората в групичката ще трупат, ще се разпределя в зависимост от техния принос към благото на всички (например колкото повече лекуваш някого, толкова по-добре), а по-ниските класове герои ще могат да наваксат доста бързо с убиването на някоя хай-левър гад. Предвижда се и опция тип "friendly fire".

За съжаление нямах възможност да видя този тъй хвален 3D енджин в пълната му прелест. Менюто за настройки е заключено, а резолюцията, на която Dungeon Lords е нагласена за пускане, е едва 800x600... Нямаше и пукната мелодийка. Но не бива да забравяме, че това все пак е една предварителна бета версия. Затова все още не бих се ангажирал с каквито и да било крайни оценки. До излизането на въпросното екшън-RPG обаче остава малко повече от месец... И не съм сигурен дали г-н Брадли би искал да предостави творението си на широката публика в този си му вид... Така че предполагам, че Dungeon Lords ще претърпи поне още едно забавяне. Но това така или иначе ще бъде за добро.

Владимир Тодоров

PC
XBox
PS2
GBA

Robots

Пригответе си чаша топло машинно масло и се настанете удобно пред мониторите...

жанр: **Action/Adventure** | издател: **Vivendi Universal Games** | **http://www.vugames.com** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **2**





графика		5
звук		
геймплей		общо

Не знам за вас, но когато аз чуя думата „роботи", обикновено в съзнанието ми изплуват неузнаваеми камари от монотонен сив метал – зашеметяващо скучни, с гарнитура от някой и друг невзрачен болт за освежаване. Не и този път! Болтовете тук са много! Истинско успокоение! А между другото и играта си струва... ;)

В нея поемаме ролята на Rodney Copperbottom. Малкият робот-мечтател, за чиито безгранични блянове родното място се оказва твърде тясно. Оказва се, че и в света на роботите има йерархично разделение, социално положение и всички други сложни словосъчетания, от които боли глава... И разбира се, няма несправедливост, която да не засяга пряко Rodney. Баща му е мияч на чинии и детето, сами разбирате, не се къпе в машинно масло...

Обстоятелствата обаче не успяват да потъпчат мечтите на малкия Copperbottom. Той иска да направи нещо значимо и да промени света. В увлечението си по тази мечта заминава за Robot City с надеждата, че там ще се запознае с Big Weld – неговия герой от детството, най-великият робот, живял някога. Това обаче го води до разочароващо разкритие... Big Weld е безследно изчезнал! Бъдещето на Robot City е застрашено от мистериозния механичен злодей Ratchet! Сега всичко е в малките механични пръстчета на Rodney.

Очарова ме светът, който създателите на играта са изградили за Rodney. Това е

най-многоцветната приказка за роботи

Няма и едно пикселче скучен сив метал. Всичко грее, окъпано в разнообразната палитра от цветове. Музиката, която ви съпровожда през цялото време, също е уникално свежа, весела, жизнерадостна. Градчето, в което играта стартира, е олицетворение на хармонията. Всичко е песен. От време на време се прокрадва съмнението, че може би нещата ще се променят. Може би точно днес голяма злокобна сянка ще погълне слънцето и ще изсипе разрушителния си дъжд над бедните роботи. Ще ги превърне в купчина ръждясало желязо. Ще рухнат безполезни и безпомощни на земята.

И може би светът, в който живее Rodney, все пак не е перфектен. Питали ли сте се как растат роботите? Как се раждат? Бебетата роботи не са заченати. Те са сглобени от родителите си. И всяка година майките и татковците правят ъпгрейд на отрочетата си, за да „порастат". Rodney винаги получава части "втора ръка". Такава е и съдбата на Rusties – група причудливи роботи, които стават приятели на нашето роботче скоро след пристигането му в Robot City. Този елемент е перфектно застъпен в играта, като ви се намеква за него кратко след започване на приключението. След като ъпгрейдът на Rodney е уреден, той захвърля старите си части на улицата. В момента, в който те докосват земята, край тях като лешояд вече се е спуснал ръждясал робот, който ги обира, като че са милостиня. Очите му се стрелкат, някой да не отмъкне ценната придобивка. Но

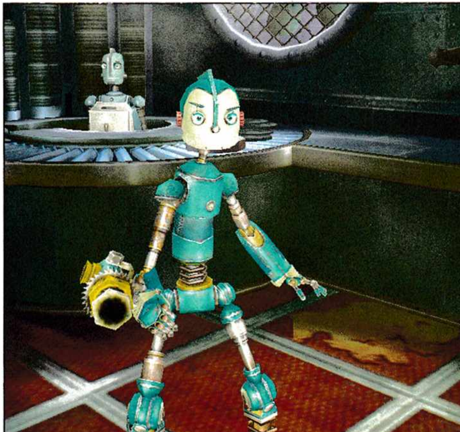
реалността на роботите

невинаги е трагична. Даже напротив.

Често създателите оставят някой болт разхлабен и през дупките нахлува свежо чувство за хумор. Така например, когато в началото на играта се опитате да заговорите някой робот, можете често да получите отговори от типа: „Знам, че просто си стоя тук, но в действителност съм ЗАЕТ!", „Челюстта ми е ръждясала. Съжалявам", или прочетеното със смехотворно гласче „Звуковата ми кутия не работи". Мадамите пък същевременно или ви обясняват, че са ви какички и да се целите по-ниско, когато си търсите свалка, или се оплакват, че са пълни и други подобни световно важни проблеми на "слабия пол".

Иска ми се да ви разкажа и за самия геймплей. Играта в общи линии доста стандартно ви представя опциите да тичкате, да скачкате, да събирате болтчета и да осакатявате лошковци. Много приятно е умението на Rodney да изпълнява т. нар. „двоен скок". Може да скочи веднъж нагоре или хоризонтално в някоя посока и след това да удвои дължината/височината на скока си, като се отблъсне във въображаема опора във въздуха. Можете също да се засилвате и да се плъзгате по земята като по този начин се снишавате и преминавате под препятствия. За да повредите някое противниково другарче, можете да го обстрелвате с гайки, болтове и други метални части или директно да го нагъбнете с огромен гаечен ключ. Изобщо все полезни идеи за детската аудитория. :-)







По-късно в играта слагате ръчички и на магнитно пуцало. Арсеналът ви е разнообразен и от електропушка. Когато разнищите някой опонент, от него остават различните му съставни части, които събирате и използвате като муниции или средство за заплащане. Можете също така да правите ъпгрейд на Rodney или неговия Wonderbot. След като се сдобиете с Wonderbot, с негова помощ ще преодолявате големи дупки, които иначе не можете да прескочите. Можете също така да прехвърляте управлението изцяло върху малката машинка и с нея да се провирате в недостъпни за Rodney места (много тесни или отдалечени, до които трябва да се лети).

За да се придвижвате, ще използвате Transport Ball. Авторите споменават, че са обмисляли няколко варианта как в крайна сметка да реализират това в играта.

Наближава времето за

финалните хвалби

Преди това обаче не мога да пропусна да спомена кои са тези така мистериозни „създатели", които споменах няколко пъти... Играта, както може би се досещате, е вдъхновена от едноименната анимация, която ще превземе света през март тази година. А авторите на проекта са същите като тези аниматори, създали Ice Age. Едно мегалюбимо за мен творение. Убедена съм – и за останалата част от света. Това най-малкото е достатъчно, за да се стартира у мен един необратим процес, чиято интензивност нараства в геометрична прогресия – сипенето на суперлативи.

Считам обаче, че самото споменаване на Ice Age е достатъчно, за да задейства вашата собствена машинка за безкрайни хвалби. Оставям на вашите мозъци този път сами да завъртят необходимите зъбни колела. Насладете се на спектакъла.

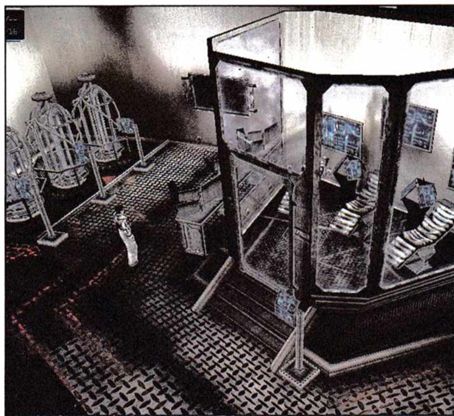
Когато излезете от опияняващата хипноза на спомените за убийствено смешния анимационен гигант Ice Age, не пропускайте да проследите и приключенията на Rodney... ;)

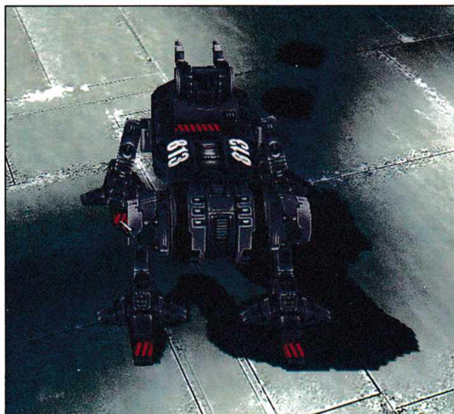
Лили Стоилова

Добра идея и чудесна музика, но останалото...

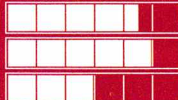
Cops 2170: The Power of Law

жанр: **Tactical Strategy** | издател: **Dreamcather** | **www.polgame.com** | хардуер: **P 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video card** | софтуер: **Windows 98/XP** | CD: **2**







графика		3.5 общо
звук		
геймплей		

Преди повече от осем години в Русия се събира група от млади и ентусиазирани компютърджии. Те поставят началото на геймстудио, което малко по-късно нарича себе си Mist Land. Надъхани и пълни с идеи, дизайнерите и програмистите, работещи в него, започват усилена работа по един много интересен проект. Става въпрос за Paradise Cracked – хибридът между походова стратегия и ролева игра. През 2002-ра година тя се появява на пазара в Русия, а година по-късно, благодарение на Buka Entertainment, започва да се разпространява в САЩ, а малко по-късно – и в Европа. Отзивите са предимно добри, като в нея хората намират що-годе добър геймплей, страхотен саундтрак и прилична визия. Сега сме вече 2005-та, а разработчиците от Mist Land са решили да ни изненадат с ново заглавие – Cops 2170: The Power of Law.

Първото ми разочарование

беше начинът, по който започва Cops 2170: The Power of Law. В началото на играта няма никакво интро, а филмчето, което можем да видим преди започването на кампанията, не ни дава почти никаква информация за сюжетната линия. От него се разбира единствено, че вие ще поемете управлението на младо, сравнително красиво момиче на име Кейт, което току-що е завършило полицейска школа. След като изгледате не особено дългото и бедно на съществена информация филмче, ще навлезете в същността на играта. Лично аз бях доста настървен при първото стартиране, защото очаквах една приятна тактическа геймка, подсилена с добре прокарани в нейния ролеви елементи. За мое огромно съжаление на екрана на PC-то ми не успях да видя нищо, което по някакъв начин да оправдае очакванията ми.

Минути на надежда!

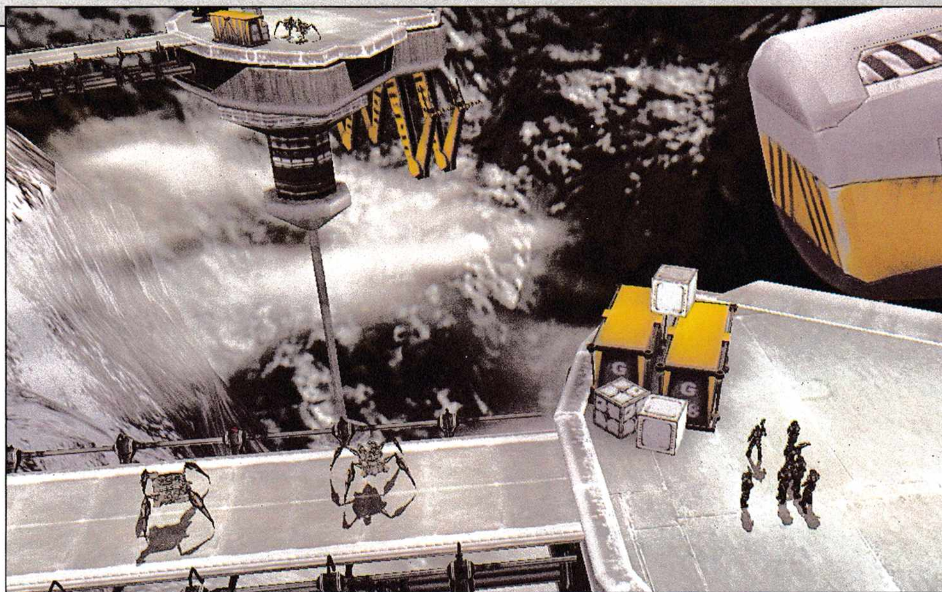
Трите фактора, които по някакъв начин ме задържаха пред монитора, са звукът, визията и лесната за управление камера. От саунда мисля, че съм най-доволен. Престоят ви в киберпънк метрополиса, където се разгръща историята на играта, ще бъде придружен от невероятно добре подбрани мелодии. Те се вписват перфектно в представата ми за музиката, която ще звучи през 2170-та година из полуразпадащи се, разяждани от престъпност и болести градове. И така, освен чудесния саундтрак – и звуковите ефекти играят значима роля за успешното потапяне във футуристичната атмосфера, витаеща по улиците на огромния град, в който ще имате удоволствието да се шляете. Но като че ли те остават на малко по-заден план. Персонажите са детайлни, добре изпипани и изглеждат сносно дори при най-голямата степен на зумване, а осветлението и сенките са приятна за окото гледка. Управлението на камерата е много удобно, а това е наистина важно за подобен тип игра, защото постоянно трябва да променяте гледната си точка, да приближавате и отдалечавате и т.н.

Геймплеят обаче срази надеждата

Под всякаква критика е най-важната част от играта, а именно нейният геймплей. С един замах той уби всичко детско в мен. В първите минути от играта ще се озовете в сградата на централното полицейско управление. Там ще трябва да се въоръжите, да си намерите партньор и да получите задача, която впоследствие да изпълните.

След като извършите всичко това и намерите човека, който ще ви зададе първата мисия, ще започнете същинската игра. Напътствията, които сте получили относно изпълнението на задачата ви, обаче са недостатъчни и неясни. Скоро след като сте се впуснали през глава в иначе добре създадения свят, ще усетите и другите слабости на геймплея. Най-дразнещото нещо е, че доста чес-

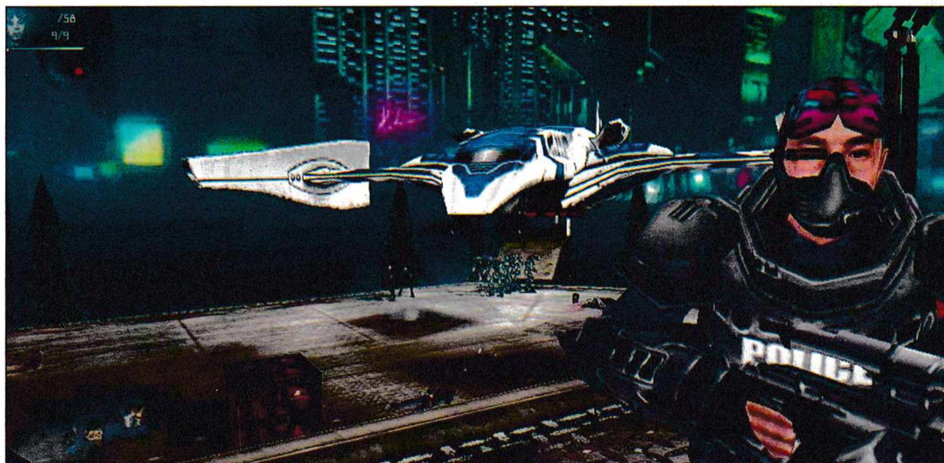




над двеста междинни куеста, които да задържат интереса на играча по време на нелинейния й сюжет. В огромния футуристичен киберпънк метрополис, където се развива действието, ще срещнете над шестдесет различни NPC-та, с които ще можете да размените по някоя друга реплика.

Докато се мотаете из четиринадесетте карти, на които ще имате възможност да играете, ще се натъкнете на сериозен брой различни по вид превозни средства, създадени с голяма доза въображение. Но и тук за съжаление трябва да спомена, че всички добри страни на играта някак доста напомнят на първообраза Paradise Cracked.

И като заключение относно този



то ще намирате смъртта си по абсурдни начини, без дори да успеете да разберете какво точно я причинява. Просто давате „енд търн" и в следващия момент отнякъде долита един куршум, който без много усилие пробива главата ви и играта свършва дотук. Да не говорим, че свободно избираемите куестове и задължителните мисии често пъти се задават по неясен начин, а в комбинация със стремежа за постигане на нелинеен геймплей това се оказва сериозна пречка за нормалното протичане на играта. Като прибавим към всичко това и очевадните прилики с Paradise Cracked – предишното заглавие, създадено от Mist Land, мрачната картинка се допълва перфектно.

Още от геймплея

Персонажите, които ще командвате, се движат посредством екшън-пойнтс, точно както в игри от типа на X-Com и Paradise Cracked. Когато изразходите необходимите ви за изпълняване на каквито и да е дейности точки, ще трябва да отстъпите правото на ход на компютърните ви опоненти. Неприятен е фактът, че почти през цялото време, когато компютърът изиграва своя ход, ще виждате само надпис, който гласи „hidden movement".

Системата за печелене на експириънс не е от най-интелигентните, които съм виждал. При обикновените сблъсъци с бандити и тяхното отстраняване, ще получавате незначителен брой опит. За сметка на това обаче при изпълняване на мисии и допълнителни куестове ще записвате на сметката си доста по-солидни суми от жизненоважните точки. Чрез тях, разбира се, ще качвате левъли, а след всяко успешно покачено ниво, ще можете да подобрите своите показатели и умения. Едно от тях е точността, която всъщност е ужасна. В началото на играта има вероятност да изстреляте шест патрона в главата на противник и той да остава непокътнат поради простата причина, че въпросният показател е прекалено нисък и не можете да уцелите и слон от три сантиметра.

Да вземем въздух

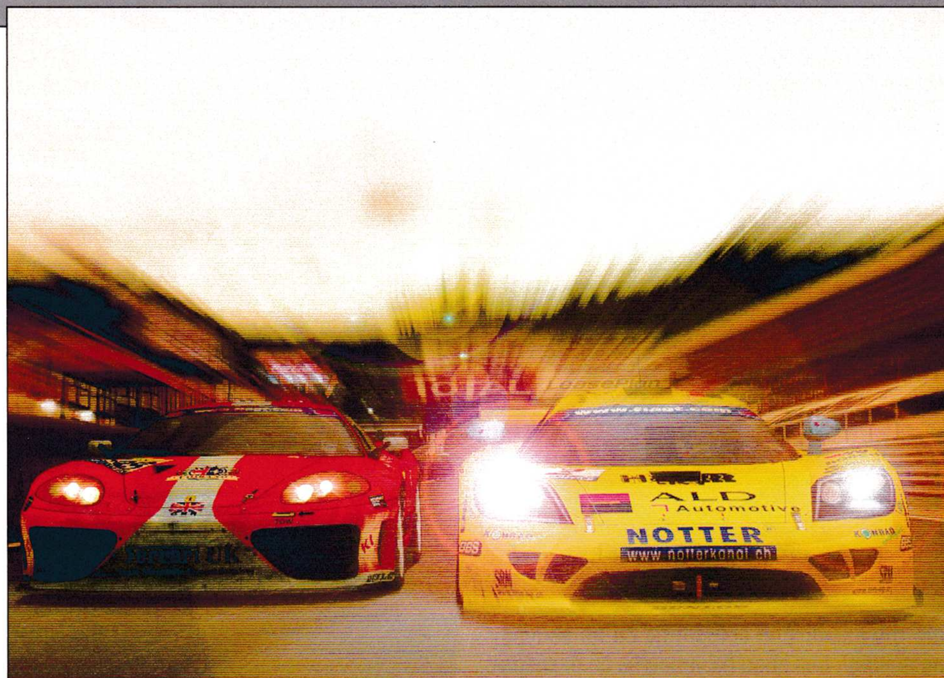
Като изключим редицата недостатъци, недоправения геймплей и липсата на достатъчно яснота, играта има и своите положителни страни. Тя разполага с факт, бих си направил простия извод, че явно разработчиците ги е мързяло да измислят нещо оригинално. За създаването на „новата" си игра са използвали вече готови похвати, които обаче, освен че са морално поостарели, са и добре познати на геймърите, които не обичат да им се пробутват подобни евтини номера.

Нека не губим надежда

Въпреки всичко идеята за създаване на игра, чието действие се развива в свръхмодерен, футуристичен киберпънк метрополис, ми допада. Това, че хората от Mist Land не са се справили добре с осъществяването на проекта, си е техен проблем. На нас ни остава само да се надяваме, че скоро ще се появи наистина стойностна игра по темата, която да си заслужава да разцъкаме с удоволствие.

Асен Георгиев

Преди няколко дни тъкмо си мислех с какво удоволствие бих въртнал някой нов рейсър, когато за моя радост ми попадна играта GTR. Още първата информация, която получих за нея, ясно подсказа, че тя няма да принадлежи към категорията на популярните напоследък геймки, посветени на нелегални гонки...



Европейски корени

Още при инсталацията ми направиха впечатление двете неизвестни за мен дизайнерски студия, създали играта. При проверка в нета нещата ми се изясниха. Двете малки компании – 10tacle studios AG и SimBin Development Team са немски, а издател са вездесъщите EA Games. Изглеж-

Прецизна симулация

PC | XBox | PS2 | GBA

GTR - FIA GT Racing Game

Жанр: **simulator** | издател: **10tacle studios AG/EA Games** | **http://www.gtr-game.com** | хардуер: **P 1.2 GHz, 384 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **2**



да това е началото на дългосрочно сътрудничество, защото наскоро е подписан и специален договор за съвместна дейност. Явно това е поредната стъпка на американския гигант към завоюването на солидни позиции на Стария континент. От друга страна, може би точно заради сериозния партньор, двете германски фирми са успели да спечелят съдействието на автомобилната асоциация ФИА. В интерес на истината няма голямо значение как точно е постигнат резултатът. А той определено впечатлява. Всички писти, коли, пилоти и отбори са взети директно от GT сериите. Физическите характеристики на болидите на всеки отделен тим в геймката са базирани на оригиналните телеметрически данни, събрани от екипите през миналия сезон и тестовете. За капак пътното поведение на всяко возило в заглавието е одобрено от действащи пилоти. Трасетата също са създадени по истинските GPS и CAD координати. При озвучаването на играта е подходено със същия професионализъм. Звуците, които ще чуете, са семплирани от съответните състезателни машини. За да бъде реализмът пълен, кокпитът на всеки отбор носи неговия специфичен дизайн и цветове. Не на последно място софтуерът за измерване и анализ, който ползва GTR – MOTEC, отново има своя аналог при истинските състезания. След такъв сериозен подход към детайлите от страна на разработчиците започнах този racing симулатор с големи надежди.

Новото заглавие предлага

три режима на игра

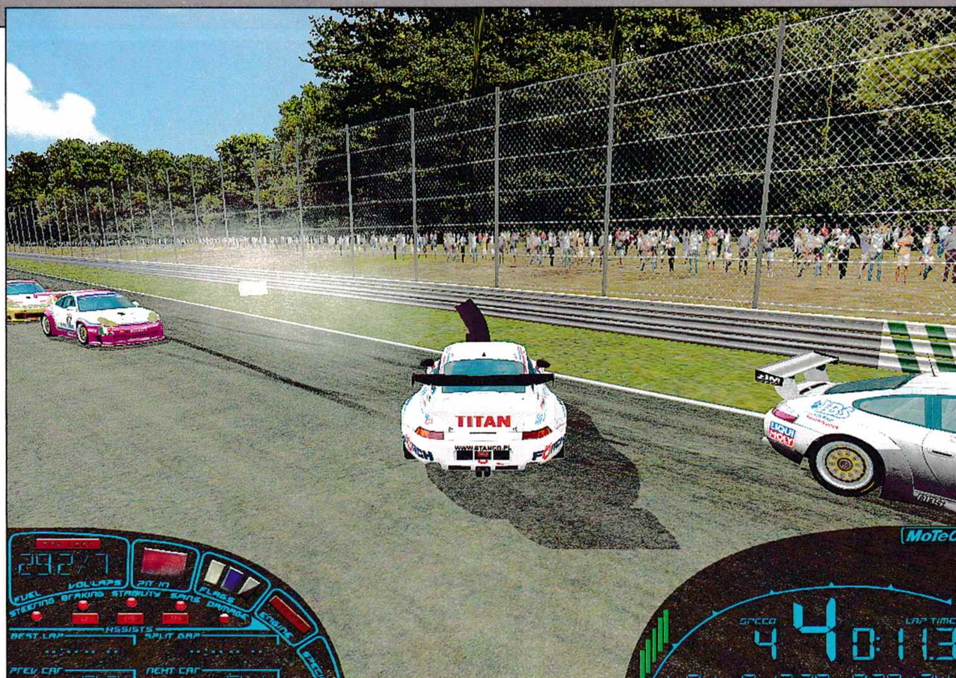
Това са Arcade, Semi – Pro и Simulation. Както всички се досещате, става дума за различните нива на сложност. По-неопитните геймъри със сигурност ще открият цяла вселена от нови усещания още в най-лесния вариант. Той се състои от четири отделни категории. Те са разграничени в зависимост от това каква помощ получава водачът. В Sunday driver и Weekend warrior асистенцията е почти пълна. Става дума за липса на повреди по колата, наличие на автопилот, който сам сваля предавките и намалява газта преди завой, и нисък AI на вашите опоненти. При останалите две категории – Speed demon и Alien on wheels тази подкрепа намалява, за да изчезне почти напълно при последния.

На мен лично много ми хареса този подход. Помислено е за всички. Има фън както за аматьорите, така и за по-уверените зад волана. Последните два режима са предвидени именно за тях. При Semi – Pro и Simulation няма никаква помощ от страна на компютърното AI, всичко е във ваши ръце. Разликата между тях е във възможностите на съперниците ви. Само тук ще можете да изиграете целия шампионат, както и да се пробвате онлайн. Мултиплейърът позволява игра на 24 човека едновременно през LAN или Интернет. На официалните сървъри е създаден виртуален еквивалент на истинската GT лига.

графика
звук
геймплей



5.5 общо







Дойде моментът да ви разкажа с какво ще се състезаваме. В GTR ще имате щастието да управлявате някои от

най-екзотичните и бързи болиди

на света. Геймката пристига с 13 различни модела, а като ги умножите по броя на отделните отбори, общото количество на машините отива над 50. Става въпрос за култови имена, спечелили десетки стартове като Chrysler Viper GTS – R, Ferrari 360, 550 Maranello и 575 GTC, различните модификации на Porsche 996, Saleen S7 – R, Lamborghini Diablo и Murcielago, Lister Storm, Chevrolet Corvette C5 – R, Morgan Aero 8, BMW Z3 M и Lotus Elise. Само ще добавя, че на официалния сайт на играта вече има възможност да се свалят допълнителни коли и екстри. Както виждате, разнообразие не липсва.

Но хубавото тепърва предстои. Всяка състезателна машина притежава отчетливо доловима разлика в управлението спрямо останалите. Така човек добива реална представа за възможностите на отделните болиди. Дори можете да си настройвате седалките. След доста тренировки спокойно мога да кажа, че Ferrari и особено моделът 575 GTC, както, разбира се и Viper, са най-добрите на трасето. Освен скорост и ускорение, те разполагат и с невероятна маневреност. Всички Porsche-та са много пъргави, но ужасно неповратливи в завоите. Как се представят останалите марки, ще оставя сами да разберете. Колите са разпределени в два класа – GT и NGT, които точно повтарят оригиналните на ФИА.

След като така обстойно ви разказах за автомобилите, сега ще проследя и местата, където ще се състезаваме.

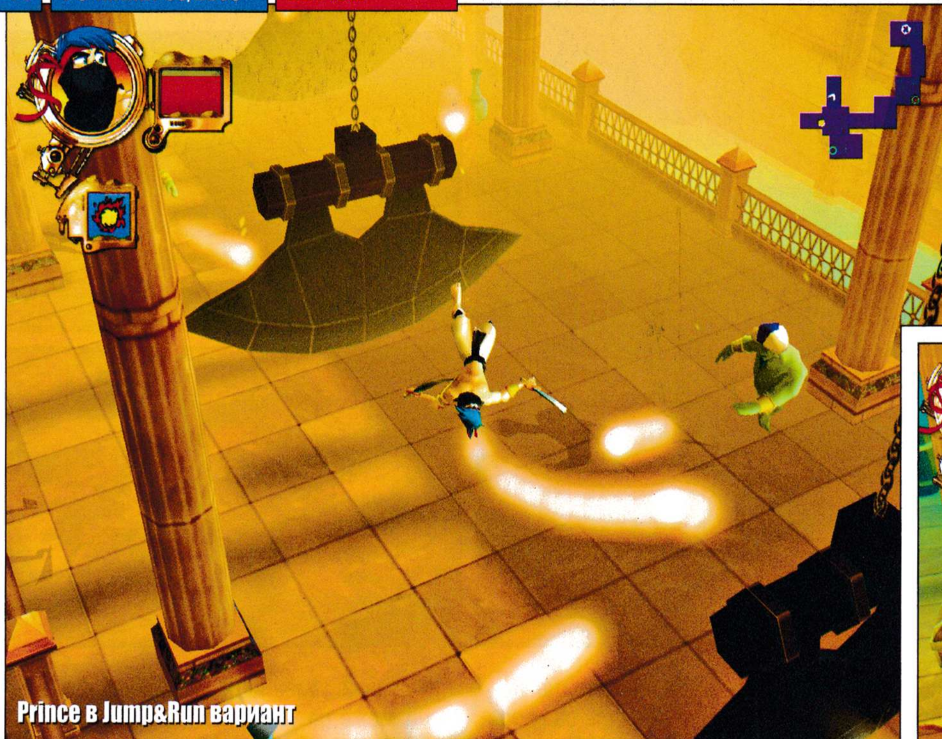
Играта излиза на пазара с десет писти

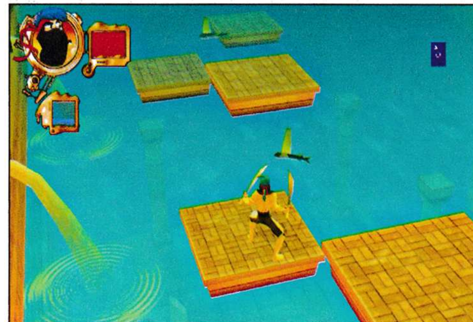
Всички те са от официалния календар на GT сериите. А на четири от тях се провеждат дори стартове от Формула 1. Това са Монца в Италия, Каталуня в Испания, Спа в Белгия и Маникур във Франция. Не мога да не спомена едно от най-старите и култови трасета във Великобритания – Донингтън парк. Останалите включени писти са: Ещорил в Португалия, Андерсторп в Швеция, Oschersleben в Германия, Pergusa в Сицилия и Бърно в Чехия. Всяко от изброените места е точно копие на оригинала и предлага различни условия. Има технични нива с много завои, трасета, където скоростта не пада под 180 км/ч, както и комбинация от двете. Мога да добавя, че разработчиците на играта обещават съвсем скоро да пуснат за даунлоуд още писти.

Авторите на GTR представят геймката като "състезателен симулатор". Мисля, че това определение напълно ѝ подхожда. Спокойно мога да кажа, че поведението на колите в завой е с такава достоверност, която не съм срещал в друга игра. Именно по кривите човек найясно може да усети потенциала на всяка кола. Закъснялото спиране преди завой или преждевременното подаване на газ, докато сте в него, веднага води до over steering и излитане в чакъла. Боравенето с газта трябва да бъде изключително прецизно. При високи обороти е много лесно колата да се завърти.

Голямо влияние върху геймплея оказва системата за динамична промяна на времето. Както си карате спокойно, може да притъмнее и да завали. Веднага енджинът на играта ще промени визуалните и физическите характеристики на пистата. А както всички знаем, на мокро се кара доста по-трудно. Голям фън в заглавието донася фактът, че AI-то на виртуалните ви съперници е човекоподобен, тоест те също правят грешки, засичат ви по завоите или ви изпреварват през тревата. Много съм доволен, че тук за разлика от други рейсъри, не можеш от 6-та предавка да минеш на втора, без да пускаш копчето на газта. Просто в GTR двигателят изпушва. В заключение ще кажа, че GTR със сигурност ще се хареса и на вманиачените геймъри, и на играчите, които не обичат да се напрягат прекалено. Това определено е един много успешен европейски симулатор. Не случайно президентът на разработчика SimBin е професионален автопилот.

Димитър Трифонов – Димо̀


Prince в Jump&Run вариант





PC
XBox
PS2
GBA

Били Блейд: Храмът на времето

жанр: **Jump'n'Run** | издател: **Iridon Interactive / Gramis** | **http://www.gramis.com** | хардуер: **Pentium 700 MHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 8.1** | CD: **1**

Още си спомням дългите дни и нощи, които прекарвах в компанията на класическия Prince of Persia – играта, дала началния и най-мощен тласък на екшън-приключенския жанр. Ех, времена, времена... Днес рядко се срещат толкова качествени геймки – хем семпли, хем зарибяващи. "Били Блейд: Храмът на времето" навява разни спомени, макар и смътни, за Принца, но с тази разлика, че е ориентирана към една по-млада публика. Това обаче не я прави по-малко интересна. Тази игра представлява

класически jump & run с шарена графика

забавни герои и леко наивна история. По време на експедиция до легендарния Храм на времето маймуната Конг – най-добрият приятел на младия Били – е пленена във вътрешността на мистериозен кристал. Единствено от вас и вашите акробатични и бойни умения ще зависи дали ще успеете да я спасите и да разгадаете тайната на храма. Ето какво казва по въпроса самият Били – смел приключенец и опитен фехтовчик: "Всичко вървеше по вода, докато изведнъж нещо не се обърка и още преди да се усетя, Конг бе затворен в кристала!". Оказва се, че въпросният предмет е надарен със свръхестествени сили, благодарение на които човек може да отваря магически портали и да пътува във времето. И за да спаси своя приятел, Били ще трябва да направи именно това.



Храмът на времето

ще играе ролята на нещо като ваша база – място, където Били ще се връща след всяко успешно изиграно ниво. Оттам той ще може да странства напред и назад в над дузина мисии, минаващи от скованата в мраз пустош на Ледената епоха, през заобиколените пясък градове на Древна Персия, та чак до пълните с пирати брегове на Карибите. Хубавото на "Били Блейд: Храмът на времето" е, че не ви поднася нива в определен ред. По-скоро единствено от вас ще зависи къде точно ще отидете първо. В това отношение играта предлага приятна свобода на действие. Ако започнете да кажем в Персия, но ви се стори досадно или пък твърде трудно, можете да се върнете в Храма на времето и оттам да отскочите до Ледената епоха, да минете две-три нива и после хоп – към Карибите, а след това – обратно в Персия и т.н.

графика	
звук	
геймплей	
5 общо	

Враговете, с които Били ще трябва да се справи по време на своето приключение, са десетки – прокълнати пирати, злонамерени кроманьонци, добре обучени персийски воини... Освен това в края на всяка епоха ще трябва да смачкате физиономията на нейния пазител – нещо като финален бос. Това са три мощни създания, охраняващи Ледената епоха, Карибите и Древна Персия. За да оцелее, Били се е въоръжил с два меча, с които, за нещастие на повечето гадове, умее да борави твърде добре за такъв дребосък като него. На всичкото отгоре той може да скача и върху главите на враговете и по този начин да преодолява дори и по-хитро настроените противници, въоръжени с щит и несмеещи да си покажат носа над него.

Плячката и трудностите

По пътя си ще събирате най-различни специални съкровища и множество готини предмети, подобряващи вашите способности. Например сини или огнени мечове. С помощта на едните ще увеличавате скоростта си на атака, а с другите – ще изстрелвате огнени топки и ще пърлите задниците на противниците си. Освен тях от време на време ще попадате и на Ускорител. Чрез този предмет ще тичате и по-бързо и ще скачате по-високо. Естествено, няма да се разминете и без разрешаването на няколко относително лесни и достатъчно логични пъзела. Например в един момент ще се срещнете с умираща от жажда камила, на която ще трябва да донесете малко вода, а в друг – да запалите дадени статуи в определен ред.

В общи линии Били е едно относително подвижно главно геройче. То умее да тича, скача и да се претъркулва встрани. Ни повече, ни по-малко. Това обаче му е напълно достатъчно, за да оцелее по време на своето приключение. В огромна част от играта опитният авантюрист ще трябва предимно да скача от платформи на платформи и да търси кристали с определен цвят, за да може да премине в по-напреднал етап от нивото. Което означава, че "Били Блейд: Храмът на времето" разчита предимно на вашите акробатични умения. Но, уви, тъй като записването става на разпръснати на определени из нивата места чекпойнти (на картата са изобразени като кръгче с червена точка в средата; този, през който сте минали за последно, ще трепти; освен това те могат да бъдат използвани многократно, но повторното им задействане отнема известно време), понякога, когато не успеете да прескочите дадена пропаст и паднете например във вода, ще умрете незабавно и ще трябва да започнете нивото отначало. Това може да се стори леко досадно за по-нетърпеливите от вас. Но ако оставим настрана този недостатък, всичко в геймплея изглежда тип-топ.











Визията на времето

Графиката на "Били Блейд: Храмът на времето" е изпъстрена с шарени, необикновени и изключително приятни илюстрации. Дори и най-кръвожадните пирати в нея ще предизвикат по-скоро лека усмивка, отколкото реакции на ужас. Освен това всяка една от трите епохи се отличава коренно от останалите. Например, докато се намирате в Персия, авторите са се погрижили да се почувствате така, сякаш наистина сте попаднали в знойния Близък Изток – Били ще е по-леко облечен, а около него ще е пълно с пясък и характерни за времето сгради и предмети. В Ледената епоха пък всичко ще е сковано от лед, а нашият герой ще надене кожуха и ще трябва да се бори с мразовитите виелици, които ще свистят покрай носа и ушите му. Играта поддържа резолюции от 640x480 до 1280x1024 и изглежда доста прилично дори и на не чак толкова хайтек машини. Единственият ѝ недостатък, когато решите да я пускате на одъртели щайги, е, че зареждането между отделните нива отнема съмнително дълго време. Иначе по време на геймплей няма да имате почти никакви проблеми от типа на насичане или чупене на текстури.

Тежката дума

Имайте предвид, че в играта няма да се наложи да провеждате дълги и отегчителни диалози. Тя по-скоро е едно забавно и неангажиращо екшън-приключение, преведено изцяло на български, с лишен от каквито и да било кървави сцени геймплей, което я прави (подобно на Steamland) подходяща за игра и от деца, и от възрастни. Така че не се колебайте – разгадайте мистерията на Храма на времето и сразете неговите пазители, за да спасите Конг.

Владимир Тодоров

Напоследък качествените racing игри не са в чак такова изобилие, каквото често ни се иска. Според моето скромно мнение единственото подобно заглавие в последно време, върху което човек би се заседял малко повече време, е Need for Speed Underground 2 (NfSU2). Е, предполагам, че вече сте изиграли NfSU2 и сега точите лиги за следваща серия? Ако отговорът е положителен, тогава моля за вашето внимание. Дами и господа, представям ви Street Racing Syndicate – възможно една от най-добрите racing игри до сега.

Street Racing Syndicate е, както си личи от името, racing, който доста прилича на колоса в бранша Need for Speed. След едно впечатляващо intro се разкрива менюто на играта. Имате няколко възможности



Твърде бързи, твърде яростни коли, готини мацки... Какво може да развали кефа от всичко това? Ченгетата, разбира се

PC
XBox
PS2
GBC

Street Racing Syndicate

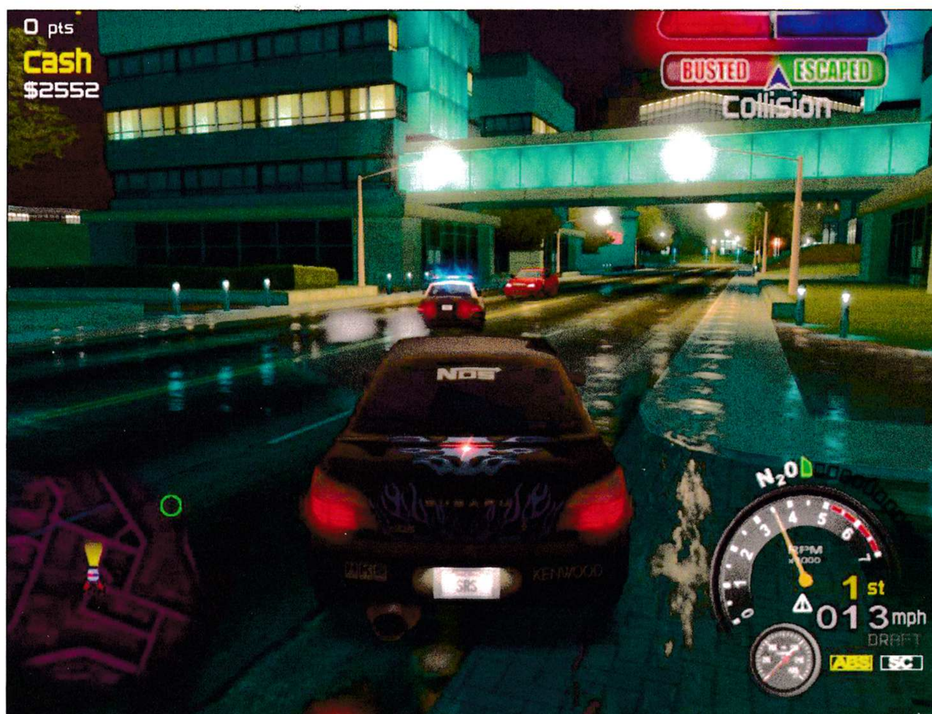
жанр: **Racing** | издател: **Namco** | **http://srs.namco.com/** | хардуер: **P4 1GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **2**

(след като си създадете профил, разбира се) – Street Mode, Arcade Mode, Multiplayer и Options. Първото е историята, за която ще разкажа малко по-късно. Във втория вариант на игра имате на разположение Quick Race, Check Point, Iron Man и Speed Trail. Първото е стандартна възможност да се запознаете с обстановката – избирате си някое гъзарско возило и писта, на която да се състезавате. В Check Point режим трябва да преминавате през зададени точки в някой град за определено време. Като минете през даден пункт, получавате допълнително време, което не може да надвишава повече от 40 секунди. Третият режим е най-интересен. Участвате в три последователни състезания. На всичките трябва да се класирате на първо място. Ако успеете да постигнете това, ви се отключват нови возила и писти или пък ви се дава възможност да си купите гъзарийката, с която сте се състезавали в Street Mode. На последно място идва Speed Trail. В този режим минавате три обиколки на една писта като целта е да поставите максимално висок рекорд за време.

Историята

на играта донякъде прилича на NfSU2. Едно ваше приятелче е арестувано от ченгетата за превишена скорост. Това не се харесва на шефа, защото му предстои състезание и няма кой да настъпи газта до ламарините на колата му. Разбира се вие, се оказвате под ръка. Шефът ви обещава част от печалбата. И така взимате гъзарийката на началството, която е тунингована докрай с всевъзможни джаркове и трябва да победите. Ако това се случи, босът ви дава обещаната награда и ви изпраща да се оборудвате със своя кола.

В началото имате малък избор. Ще се наложи да се примирите с това, което можете да си позволите. Излизате на улицата (точно като в NfSU2), шефът ви се обажда по телефона и ви насочва къде може да спечелите малко пари, за да превърнете новозакупеното возило в звяр от света на нелегалните състезания. Трябва да се отбележи, че и тук, както и в NfSU2, имате карта, на която са означени състезанията и другите по-специфични места – те се делят на City Locations (гараж, car shop и склад), Crew Meets (самите състезания) и Street Challenges – това са надпреварите един на един, в които противникът ви е с кола, тунингована до дупка. По принцип не е препоръчително да се изправяте срещу тях, докато не си стегнете возилото малко повече. Хубавото тук е, че може да се състезаване не само за големи суми, но и да залагате "ключ за ключ", т.е. победителят взима колите.



графика	
звук	
геймплей	



Cruise Zones ви позволяват да се отпуснете назад и да се наслаждавате на колата си, докато тя „автоматично" си върви в определен участък на града.

Последният вид състезания са Reputation Challenges. Там вече трябва да покажете малко „мускули" пред мадамите. С други думи една мацка ви възлага дадена задача (да минете даден маршрут за определено време, да се разминавате на милиметри от насрещния трафик и т.н.). Ако успеете да задоволите исканията им, те стават ваши гаджета. После като отидете в склада, може да гледате индивидуално видео за всяка една мадама. Тук обаче работата е леко оплескана...

Филмчетата

са в резолюция 640x480 и при това положение не са много приятни за окото, ако, разбира, се не си настроите монитора на тази разделителна способност. Но поне от Namco са си направили труда да платят на истински модели да се снимат в тяхната игра.

В Street Mode има още една възможност. Става дума за възможността да се шляете из града и да търсите други като вас, с които да се състезавате. Може да ги разпознаете по стрелката над тях, на която пише Race Me. Хубаво е, че тези пичове никога не свършват. Всеки, който е играл NfSU2 почти до край, знае, че по едно време свободно блуждаещите „шофьори" просто се изпаряват.

Докато се състезавате, трябва да внимавате за патрулките, които следят всеки да спазва правилника за движение. Може да ви подгонят дори и за счупен преден фар (да, тук колите понасят поражение при сблъсък) или за закачане на бордюра. Ако ви хванат, може да ви натресат глоба, колкото струва колата ви, или да се измъкнете само с предупреждение.

Трябва да спомена още няколко думи за damage-системата в играта. Дори и едва да се лизнете в някоя мантинела, това може да ви излезе доста солено. За добро или лошо пораженията не са само козметични. Колкото по-голям процент повреди има колата ви, толкова по-нестабилно и бавно ще се движи тя.

Ред е да опишем и



Возилата

В гаража може да складирате до 50 от тях. В бройката влизат 20 изцяло лицензирани гъзарийки като Mazda RX7, Mazda RX8, Toyota Supra, Nissan 350Z, Mitsubishi Lancer Evolution VIII и много други. Те имат няколко основни характеристики, на които трябва да обърнете внимание: ускорение от 0 до 100 км/ч, максимална скорост, здравина и обороти на двигателя. Освен това всяка кола си има и специфични характеристика (Intercooler Turbo, Twin Turbo и т.н.). Местата, на които може да разтъпчете новите си „гуми", се делят на три категории или по-точно на три града – Филаделфия, Маями и Лос Анджелис. Авторите твърдят, че те са реално пресъздадени на базата на оригиналите. Аз не смея да потвърждавам това, защото никога не съм бил на някое от тези места. :). Частите за tuning ще са познати на всеки, който е играл NfSU2. Все пак има разлика – така например не може да купувате цели пакети, а само отделни компоненти. Няколко производители предлагат на пръв поглед различни чарколяци, които обаче се слагат на едно и също място, т.е. са заменими.

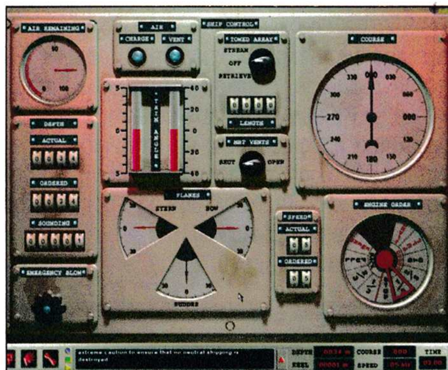
Сега остана малко място да кажа добра дума и за sound track-а към играта. Той е на доста високо ниво. В него влизат поне за мен безизвестни, но талантливи, групи като Illegal Substance, Drunken Tiger, Gundai и други. Като цяло играта е доста готина. Единствените ми забележки са, че докато е портвана от конзола, не е добавена възможността за мишка, както и прекомерно високите цени за поправка на возилата.

Кирил Илиев

Малко по-напредналите армии, които щъкат из развитите части на нашата планета, са стигнали до един простичък извод: компютърните симулации могат да спестят време, симпатично количество пари и дори човешки животи. От години някои военни джиткат на ултрареалистични игрици с възможно най-достоверни периферии, звуци и картинки. Е, нашият случай е точно такъв – фирма, работила по подобни проекти, е решила да атакува свободния пазар и да пусне геймка от рода за широката публика.

Опасни води

както буквално се превежда името, е един относително мащабен и сложен боен морски симулатор. В играта могат да се управляват над десетина различни единици – подводни, надводни и въздушни. При това всяко от чудесата е представено на няколко нива. От една страна, геймърът може да цъка по определени бутончета от първо лице, а, от друга, може, да контролира членовете на екипажа на съответния кораб, подводница или самолет. Допълнително в играта има и няколко екстри от рода на Microsoft Speech Recognition Engine, с които наша милост може да издава гласови команди и да следи действието от едно доста по-близко до реалния свят ниво.







Хардкор-симулация за военноморски фенове

PC
XBox
PS2
GBA

Dangerous Waters

жанр: simulator | издател: Sonalysts Combat Simulations | www.battlefront.com/products/dw/ | хардуер: P 550 MHz, 128 MB RAM | софтуер: Win All, DirectX 9.0c | CD: 2

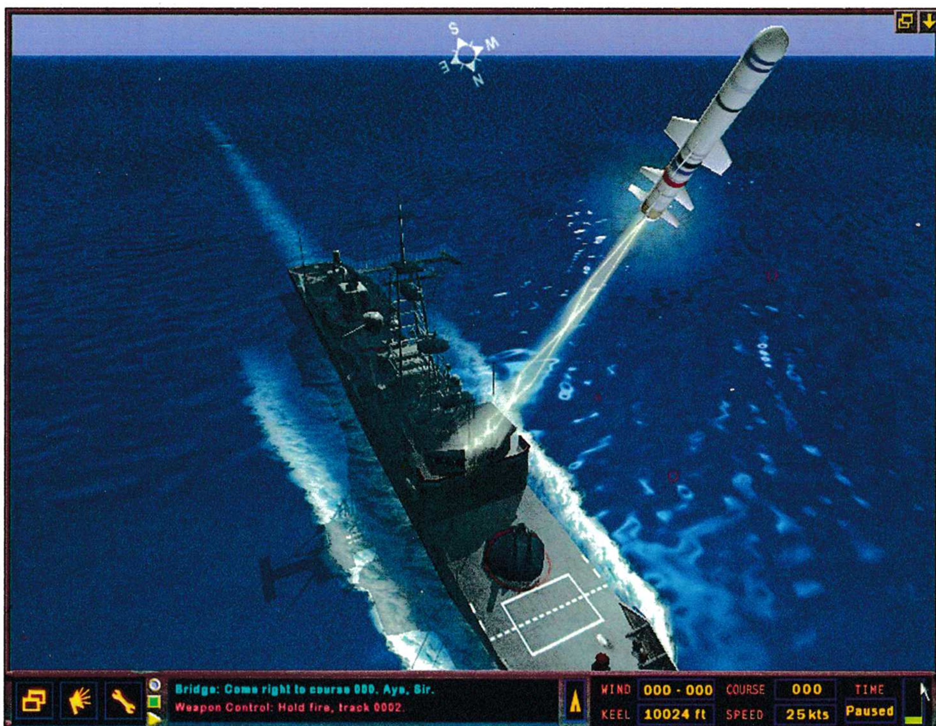
Самите баталии, които са предложени в играта, са също крайно истински. Особеностите на оръжията, динамиката на единиците и т.н. са изчистени от всякакви фантасмагории, а комплектът от екстри включва: реалистични модели на плаване и полет, магнитни аномалии, достоверни сонарни образи и т.н. Единственото чудо, което има малко по-променлива същност и разчупва рамките, е скоростта, с която тече времето. При желание от ваша страна неговият ход може да ускори или забави.

По отношение на мисиите и кампаниите Dangerous Waters изобилстват от различни малки задачки, което теоретически би трябвало да прогони скуката за дълъг период от време. В играта е поместен и оригиналният редактор на мисии, с помощта на който всеки може да си състави доста разнообразни военно-морски преживявания.

Help

За съжаление в симулатора съществуват и няколко малки, но крайно неприятни пропуски. На първо място в цялото чудо отсъства хубав класически туториал, което в комбинация с високата сложност на геймплея означава поне половин час хаос и ровене в приложения обемист PDF-ски файл с инструкции. На второ – излъчването на играта е изключително сериозно, което, от своя страна, ще се хареса на сравнително малък кръг джиткащи индивиди.

На трето – графиката на играта, ефектите и звуците не са нещо, което може да ви разлигави от щастие. Картинките на геймката не изобилстват от специални шукаритети, всичко е изчистено, подредено и леко стерилно. Положението при звука е подобно, писуканията не биха оставила никакви особено силни спомени.



Game Over

Ако трябва да бъда честен, бих казал, че настоящата геймка е изключително добре подредена, но в определена степен и твърде строга. Ако си падате по хубави реалистични ситуации и не ви дреме за способностите на последната ви видеокарта, то Dangerous Waters е точно за вас. Ако пък обичате малко по-динамично действие и шарении, пропуснете симулацията, едва ли тя ще ви остави щастливи и доволни.

Сергей Ганчев

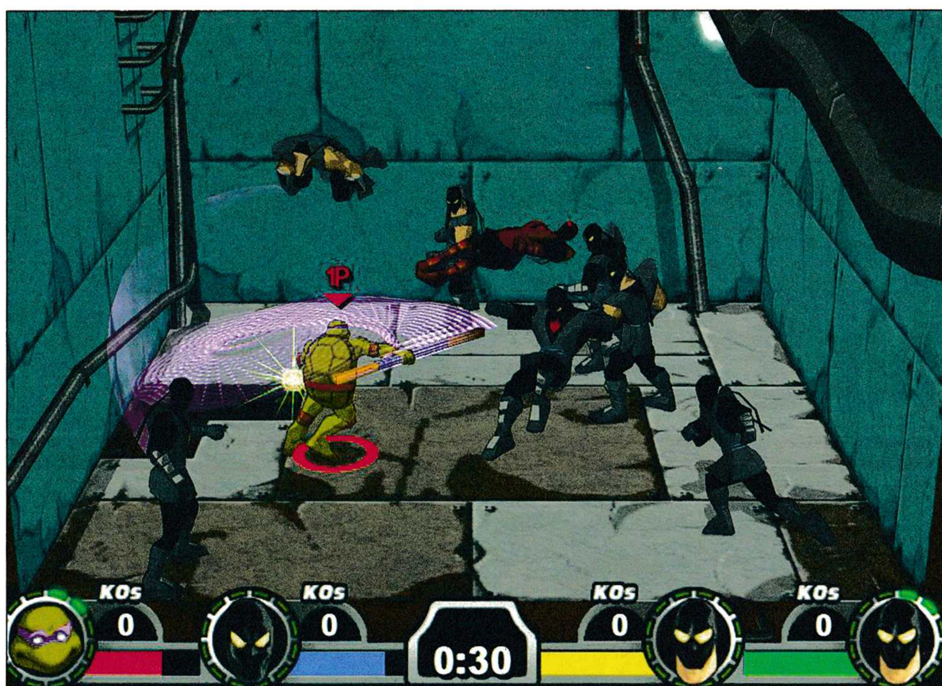
графика	звук	геймплей	общо
			5

БАНЗАЙ!

PC
XBox
PS2
GBA

Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee

жанр: arcade action | издател: Konami | www.konami.com | хардуер: P 800 MHz, 128 MB RAM | софтуер: Win All, DirectX 9.0a | CD: 2



Хващам се на бас, че всеки втори от вас, минал двайсетака, поне веднъж в живота си е правил следното. Навличал е зеления пуловер на тати, връзвал е една малка възглавница на корема и една по-голяма на гърба, хващал е франзела или най-обикновена пръчка (производство "От пред блока") и с боен вик се е понасял да гони приятелчетата, кучета и малки деца от площадката между кооперациите. А после мама му е трила сол на главата, разбирайки, че любимият ѝ чорапогащник е с две красиви дупчици за очи, изрязани с ножичката за часовете по труд и творчество и боядисан в синьо, червено, жълто или лилаво с боичките пък за часовете по рисуване.

Мдам, костенурките нинджа си бяха култ, и още са си, ама ний пораснахме малко...







Тупаници и пица

Ей, бурни бяха младите години, наистина. Така че нека за секундичка се спрем и си ги припомним. Ай стига толкова офф-топици. Имаме игра пред себе си, по предварителна идея предназначена към по-малките компютърни гийкове, ама те ти булка Спасовден – успя да ме зариби и мен. В геймката са включени два режима на игра. Първият е някаква форма на стори: цъкате от локацийка на локацийка из картата и трепете разни неща за норматив, или пък гледкате да устискате известно време без вас да ви трепнат. Всяко следващо ниво е различна миниигра, в която с избрания си аватар (първо светата четворица – Лео, Майки, Дон и Раф, а по-късно – с доста по-широк спектър персонажи) трябва да изпълните зададената ви задача. Левълите са фиксирани аренки без кой знае колко място за местене. Акцентира се повече на чистия екшън. Всеки от пичовете минава през различни нива и е сравнително интересно да врътнете играта с повече от един герой. Вторият режим ви позволява сам срещу компа или с още три приятелчета да си направите мазало 2 vs. 2 или Free for all.

Коцептуално игрицата е една адски аркадна тупалка, в която имате четири клавиша за посоките на движение, по един за скок, блок и взимане на предмет/хвърляне и два удара. Комботата са общо четири, а като скаличката на търтъла ви се напълни до физиономията, със задържане на Space-а изпълняват спешъл техника. Както и сами виждате – простичко. Единственият фактор, заради който бихте избрали да цъкате с геврек, а не с клавиатура, е любовта към последната.

ФЪН!

Освен различните персонажи нивата се разнообразяват от сандъчета, в които я е скрито някое оръжийце, я някой допълнителен гад или бонусче. Екстрите са три – броня, бързина и як тупаник. Най-общо казано, играта е забавна. Пълна е с филмчета и реплики в типичен за Worms хумор, а четирите земноводни са изроди, откъдето и да си го погледнеш. За сметка на това графиката е фиксирана и на 19-инчов монитор изглежда адски куцо от близо. Следва се традицията от предните няколко игри по темата и е запазен анимационният стил на всичко.

Но да се върнем към ташаклийските моменти: Шрьодер ви кълца, звъни майка му и му поръчва да купи яйца. Или сладката журналистка Ейприл го прасва по каската, че пак е опухал всички пуканки. А самите костенурки-нинджа се държат като 18-годишен, оставен в продължение на седмица на кафета, шоколад и кола. Бе пробвайте, играта няма да ви срине до земята, но гарантирано ще си изкарате готски половин-един час. А ако сте в компания, може и повече.

Георги Панайотов

графика	
звук	
геймплей	
3.5 общо	

Ийй, аман бе, стига толкова! Щом човек като мен, зарил се до уши в тематиката за "Най-великият конфликт в съвременната ни история" започва да изпитва леко неудобство и хрема от пренаситеността на пазара с подобен род заглавия, какво остава за редовия геймър. Но тук е важно да се уточни, че Hearts of Iron 2 (HOI) е малко по-друга бира в сравнение със стандартната интерпретация по въпроса. Играта не е нито поредната реално-времева стратегия със страхотна графика и много екшън, нито пък реалистичен на макс шутър със сравнително линейна история.

Второто е адски кефещо, защото дава реалната свобода да претворите историята по собствен вкус и след като сте опустошили Пърл Харбър с японците, например да довършите американския флот и да ударите руснаците в гръб, превръщайки операция Барбароса от провал в тотален успех за третия Райх и Оста.

Микро

От самото начало на играта трябва да изберете дали ще се впуснете в голямата кампания или ще изиграете някой от по-малките сценарии. Всъщност и в двата случая е просто задължително да

Втората световна никога не е била толкова сладко сложна

PC
XBox
PS2
GBA

Hearts of Iron 2

жанр: **TBS/RTS** | издател: **Paradox Interactive/PanVision** | **www.paradoxplaza.com** | хардуер: **Pentium 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 8.0c** | CD: **1**

Всъщност HOI2 е предназначен за позрялата и задълбочена публика т.е. хардкор фенове. Съдейки по общите ми впечатления, тя е даже за хора с висше по ядрена физика и нагоре.

На масата за преговори

Играта няма сюжет, или по скоро няма измислен такъв – действието в нея се развива под формата на кампании, директно извадени от историята ни и обхващат цялата война – от нахлуването на руснаците във Финландия до капитулацията на Германия и войната за Тихия океан. Всичко адски точно се придържа до реалността и няма да ви се случи с германски BF`109 да гоните щатските Корсари над Филипинските острови. В началото на всяка кампания ще ви се даде кратко инфо за това кой, кога и защо е сгазил лука и какво следва. След това избираме една от замесените в баталията страни, което ви дава шанса да изиграете една и съща битка от няколко гледни точки. Последните нужното внимание на туториала. Но за да стигнете до пиедестала на велик военачалник, първо ще трябва да се изправите пред един куп проблеми. Микромениджмънтът на държавата ви е в основата на всеки един политически или военен триумф и затова ще трябва да му обърнете достатъчно внимание. И хайде, ако германците са използвали руски пленници и евреи за чернорабoтници, като представител на "добрите" съюзници няма да можете да си позволите този лукс. Възможно е да префасонирате обществото на милата ви татковина от военна индустрия, в която всеки ресурс е впрегнат в издържането на войската, до технологична утопия със съвсем малка армия, но захранваща съюзническите ви войски с повече и по-мощни оръжейни технологии или индустриални ресурси.

Всяка ваша територия създава определена бройка "сурови" ресурси през определен период от време. В зависимост от нейното разположение ще имате определени бонуси – например не можете да очаквате висок добив на нефт и гориво от Полша, а металургията в северната ни съседка леко куца.

Като един от основните ви ресурси са хората – те са тези, които карат поточните линии във фабриките да се движат, зърнените ви силози да са винаги пълни и войската да е винаги добре облечена. Пак на тях ще разчитате при създаването на следващия батальон. Всички произведени ресурси ще можете да разпределите в резерв, за нови продукции, за ъпгрейди или за моментните ви проекти.

Веднъж поели по пътя на войната, ще впрегнете всичко до момента в производство на флот, авиация и сухопътни войски. Всеки вид войска е с реалните си характеристики и не можете да очаквате голям успех от бомбардировки с торпедоносци над танкове, например. Въпреки че всички събития в играта се случват в реално време, можете (дори е препоръчително) да биете по една пауза от време на време, за да вземете на спокойствие най-правилните решения.

Георги Панайотов

графика	
звук	
геймплей	
4 общо	

Ето го поредното елементарно конвертиране на графичната среда. Издатели и създатели залагат надежди за приходи, когато всъщност не са направени кой знае какви разходи. Те очевидно вярват, че редовият геймър ще сънува морските градини, които собствено ръчно е построил. А за такива като мен, които познават и първоначалната версия на играта, явно не са помислили. Или пък са решили, че геймърите от моя тип отдавна се борят с нещо друго и са забравили какво са играли преди година и половина.

Мда.... разочарование се настани в сърцето ми и то болезнено, защото касае един от фаворитите ми сред дивелопърите – Deep Red. Наистина, триизмерен е станал морският парк на нашите мечти, но дали това е достатъчно, за да извика радост в душата ми? Но нека спра с лирическите отклонения и ви обясня все пак за какво става въпрос.

SeaWorld Adventure Park Tycoon 2 е икономически симулатор, в който строим и поддържаме морски паркове.

Нещо като морската градина във Варна

но с делфинариум, в който живее не само един морски вид, а е с разнообразна фауна и множество увеселения за посетителите в него. Можем да напредваме като отключваме един по един сценариите, представящи различни реално съществуващи аквапаркове или пък да играем в Sandbox режима, където можем да построим изцяло наше творение. Основното правило за подобен род игри важи и тук:





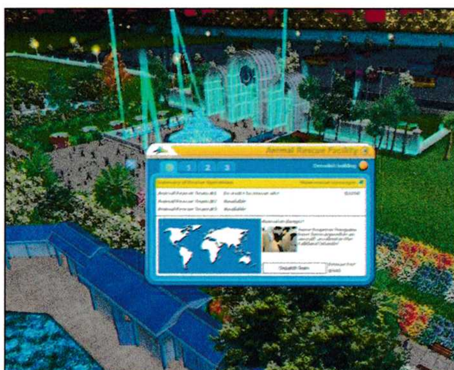
Новите дрехи на царя или как едно 3D не е достатъчно

PC | XBox | PS2 | GBA

SeaWorld Adventure Park Tycoon 2

жанр: **икономически симулатор** | издател: **Deep Red / Activision** | **www.deepred.co.uk** | хардуер: **P800 MHz, 512MB RAM, 64MB Video Card** | софтуер: **Win All** | CD: **1**







старайте се да се харесате на посетителите и скоро ще имате наплив от хора, трупнещи в очакване да подадат бисквитка на акулата или пък да погалят делфините. За техническата поддръжка, хигиената на парка и здравето на питомците си има персонал, който не задава много въпроси и си върши работата съвестно, стига да му осигурите нужните условия за почивка.

За привличане на повечко клиенти е добре да има от всичко по малко – гледани и хранени водолюбиви твари, магазинчета за сувенири, места за хапване (както будки за снакс, така и скъпарски ресторант с морски деликатеси), места за отмора и такива с аналогични на панаирджийските средства за забавление. И зеленина. Колкото повече цветенца и тревички, толкова по-добре. Нямате кой знае какъв избор на декоративни елементи, но и простите фенери и дървени пейки вършат работа.

Нововъведение

е възможността за обучение на животните в The Shamu Stadium и Key West Fest. Хореографията може да включва до 12 движения и колкото по-интересен е номерът, толкова повече хора ще се тълпят да го видят. В случая от полза ще е и финансирането на изследователската дейност, тъй като част от нея е насочена именно за хореография и дресура. Другата новост е една по-специална постройка – Animal Care Facility. Тя осигурява персонал, който се грижи за животните по света. Когато възникне някъде проблем, екипът ви отива да помага. Това ви осигурява висок рейтинг на парка, но пък гълта средства, така че в начален стадий на развитие не е препоръчително да се занимавате с глобални въпроси.

Графичната среда е все така приятна и стилна – на ръба на аниме-кича. Изключително лесният интерфейс обаче прави престоя приятен и незатормозващ. Има и бързи клавиши, и леснодостъпно меню. И една прекрасна мини енциклопедия за това кои райони обитават морските животни и кои са особените им черти.

Но който е виждал предишната игра, ще разбере, че всичко си е по старому. И точно това е жалкото. Добре е, че приключението ни е триизмерно, но ако имаше наистина нововъведения, щеше да е малък празник за всички почитатели на по-леките тайкун-игри. За мене бе разочарование, за вас може да се окаже малка радост. Пробвайте все пак..

Васко Чаворски

графика	
звук	
геймплей	
4 общо	

ВСЕКИ ПЕТЪК ОТ 23.15 ПО ВВТ

ЕДНО НЕЗАБРАВИМО ПРЕЖИВЯВАНЕ

МИСТ

HI-TECH
PC GAMES
PS2
GAMECUBE
XBOX
ANIMEM
ANGA
FANTAZY
MOVIES
E-SPORT
WEB
SURFING
INTERACTIVE GAMES

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 6 17 18 19 20

НОЩНА ИНТЕРАКТИВНА ИГРА ТОЗИ МЕСЕЦ
ШЕРЛОК ХОЛМС: ТАЙНАТА НА СРЕБЪРНАТА ОБЕЦА
ТЪРСЕТЕ ПО МАГАЗИНИТЕ

WWW.MYST.BG
ЗА РЕКЛАМА: 0899 64 1057
ЗА КОНТАКТИ: MYST@MYST.BG



DYNACORD
Pro Audio & Lighting Solutions

PlayStation 2



M@IL.BG







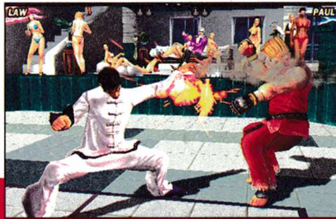
ПУЛСАР SONY

PS MANIA

BATMAN BEGINS С ПЪЛЕН НАБОР ОТ ЗВЕЗДИ

Репликите в играта по едноименния филм ще бъдат озвучени от актьорите от филма – Крисчън Бейл, Майкъл Кейн (носител на два Оскара, между другото), Лиъм Нийсън, Кейти Холмс и номинирания за Оскар Морган Фриймън. Нещо повече – създателите на играта са получили правото да ползват и физическата прилика с всяка от звездите. Играта ще се появи от каталога на EA (в PlayStation2, Xbox и GameCube формат) в деня на кинопремиерата – 17-ти юни тази година.

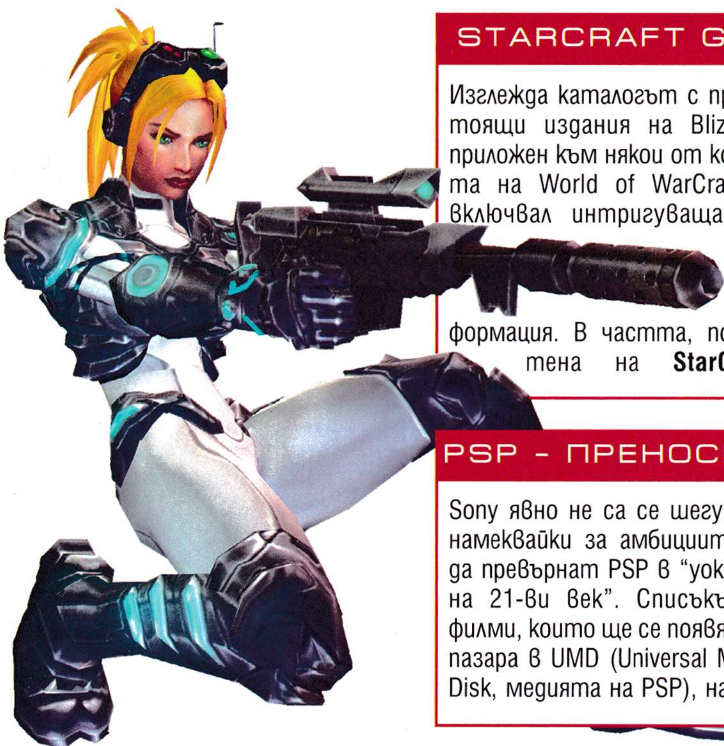





СПЕЦИАЛНО ИЗДАНИЕ НА TEKKEN 5

Издателят Namco и производителят на игрални контролери Hori обявиха плановете си да пуснат на пазара специално издание на **Tekken 5**. То трябва ще се появи по магазините вероятно през март тази година и ще включва специален аркаден стик, производство на Hori, плюс цели 6 диска с всичките шест издания на поредицата. Към пакета ще бъде добавен и богато илюстриран албум, посветен на 10-годишната история на Tekken. Вероятно цената на изданието в Щатите да бъде около 100 долара. Очаква се това да е поредното специално издание, което няма да достигне границите на нашата "мила родина".



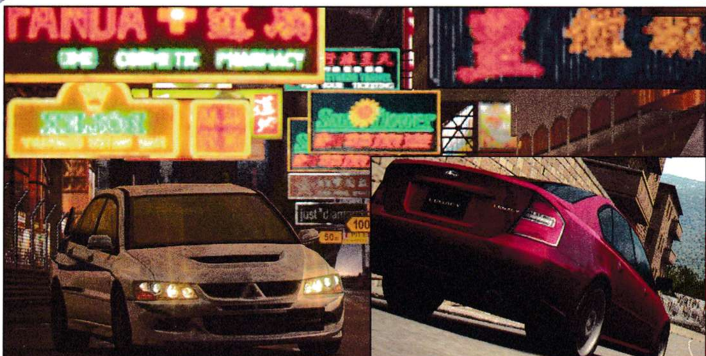


STARCRAFT GHOST ЗА PLAYSTATION3 И XBOX2?

Изглежда каталогът с предстоящи издания на Blizzard, приложен към някои от копията на World of WarCraft, е включвал интригуваща информация. В частта, посветена на **StarCraft: Ghost**, се мъдрела бележката – "Очаквайте наскоро за следващата генерация от конзоли". В случай че сте пропуснали последните събития около това обещаващо заглавие – през юли 2004-та разработката на играта беше поверена най-неочаквано на нов дивелъпър, кръстен Swingin' Ape. Това принципно би се вързало чудесно с евентуално ново забавяне на играта във връзка с (защо не?) появата ѝ в PlayStation3 и/или Xbox2 формат. Коментарът на Blizzard – "Няма нищо такова. Играта все така е запланувана като Xbox, GameCube и PlayStation2 издание."

PSP - ПРЕНОСИМА КОНЗОЛА ИЛИ ВИДЕОПЛЕЙЪР?

Sony явно не са се шегували, намеквайки за амбициите си да превърнат PSP в "уокмена на 21-ви век". Списъкът с филми, които ще се появят на пазара в UMD (Universal Media Disk, медията на PSP), набъбва заплашително. Последните попълнения са – XXX, Hellboy, Resident Evil: Apocalypse и Once Upon a Time in Mexico, а PSP премиерата им е насрочена за средата на месец април, малко след щатския старт на преносимата конзола на Sony. Засега все още не се знае нищо за евентуалната цена на UMD филмите, но тя едва ли ще е по-ниска от тази техните DVD издания.



ОБЯВЕНА Е ПРЕМИЕРАТА НА GT4

Sony уточниха, че **Gran Turismo 4: The Real Driving Simulator** ще се появи по щандовете на специализираните магазини в Щатите и Европа съответно на 22-ри февруари и 9-ти март (2005-та, разбира се). След близо едногодишно непрекъснато отлагане издателят на играта едва ли ще си позволи нови изненади за и без друго изнервените фенове. В случай че сте забравили, GT4 ще включва над 700 автомобила от над 80 различни производителя плюс над 50 различни писти и трасета.

WITHOUT WARNING

издател: **Capcom** | създател: **Circle Studio** | жанр: **3rd Person Action** | **премиера: втората половина на 2005-та**

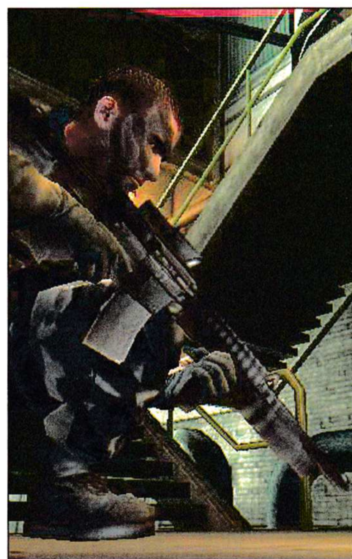
Че над Core Design – студиото, дало на света Tomb Raider, са се събрали градоносни облаци, това едва ли е новина за някого. След серия от грандиозни излагации (последната от които се наричаше Angel of Darkness), издателят Eidos напълно заслужено им "отне" Tomb Raider, за да повери бъдещето на най-печелившата си марка в ръцете на друго студио – Crystal Dynamics. Това остави Core с – я да видим... – ами с нищо в ръцете. Явно ситуацията е още по-сериозна, защото служителите на студиото също са започнали да напускат очевидно потъващия кораб. Оказа се, че двама от тях, Джеръми Смит и Ейдриън Смит (апропо, от екипа работил още по първия Tomb Raider) дори вече са основали своя собствена компания, наречена Circle Studio, преди не повече от година. Сега новото студио е на път да издаде и дебютното си заглавие – тактически, аркейд ориентиран екшън, наречен Without Warning.

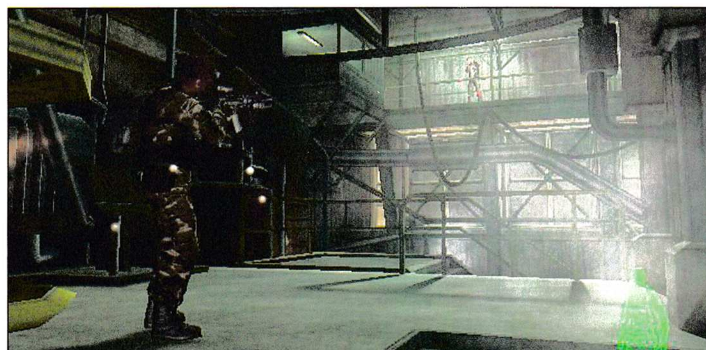
Действието на играта се развива в наши дни, а ключовата тема (за кой ли път напоследък) е тероризмът. Неизвестна терористична фракция е завладяла американския химически комплекс "Петерсън Дениълс" и заплашва да го вдигне във въздуха, като това ще доведе до огромен брой цивилни жертви в околността. Ситуацията е допълнително усложнена и от факта, че терористите държат неизвестен брой заложници. Естествено на мястото е повикан екип от специалните подразделения, за да се опита да неутрализира заплахата с цената минимални жертви и последствия.

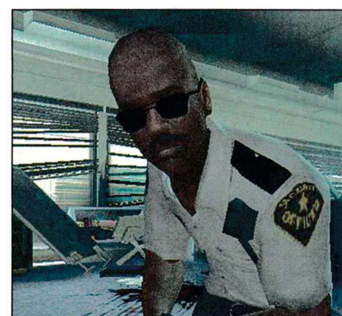
Дотук нищо, което да не сме виждали и преди, нали? Интересните неща около Without Warning започват с факта, че действието на играта се развива в рамките на 12 часа. Това също не би било кой знае какво, ако не ставаше ясно, че събитията в нея ще бъдат проследени през очите на шест различни персонажи, като действието ще се прехвърля от един на друг, представяйки ни непрекъснато едни и същи събития от различна гледна точка. Точно така – като в хитовия сериал "24". Още по-интересното е, че действията на един от героите ще могат да окажат влияние на тези на някой от другите герои.

Колкото до графиката, скрийншотовете говорят сами за себе си. Онова, което не се вижда на тях, е, че Without Warning ще предложи и солидна възможност за взаимодействие с околната среда. Изцяло в традициите на жанра, геймплеят ще включва (освен престрелките) също и базови логически загадки плюс стандартния експлоринг. Общият дух ще бъде по-скоро аркаден, макар и не твърде. Все пак авторите не крият, че целта им е била да създадат заглавие, което се играе по-лесно от Metal Gear Solid или Splinter Cell.



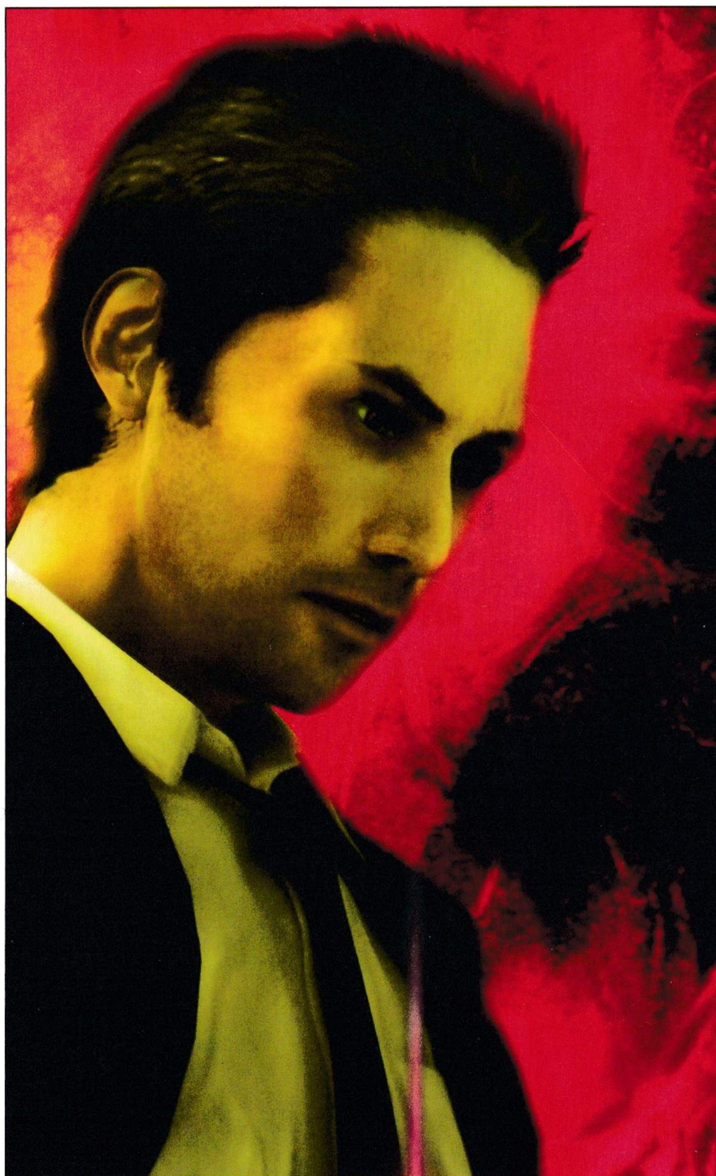





CONSTANTINE

издател: **THQ** | създател: **SCi** | жанр: **Action/Horror** | **Премиера: 21.02.2005**















Добре дошли в поредната игра по едноименен филм. Всъщност не, по-скоро – добре дошли в поредната игра по комикс, по който е направен филм. Комиксът се нарича Hellblazer, а звезда на филма е Киану Риийвс (макар да не съм съвсем сигурен кога точно ще можем да го видим по екраните и в България). Играта, точно като комикса и филма, разказва историята на Джон Валънтайн – човек, останал без нищо за губене, едва крепящ се, на ръба на алкохолизма, но в същото време притежаващ нечовешки сили. Или както гласи мотото на филма – "Адът го иска, раят не би го приел, земята се нуждае от него." Между нас да си остане, но Валънтайн явно има способността да преминава свободно от света на хората в този на адските селения, стига да има под ръка... езеро или водна повърхност?! Действието на Constantine се развива на кажи-речи равни порции в нашата реалност и сред пламъците на ада. Интересното е, че в играта тези две измерения са свързани помежду си и понякога действие, извършено в едното от тях, оставя своя белег и в двете. От своя страна, Джон Константайн също разполага с два набора от оръжия – магически и "материални". Макар общият тон на геймплея да е по-скоро аркаден, по всичко личи, че използването на заклинанията в него далеч няма да е на толкова базово ниво. Според авторите на играта, най-общо казано става въпрос за правилното натискане на комбинации от бутони, но нещата не се изчерпват с това.

Разбира се, както вече споменах, налице са и неизбежните огнестрелни оръжия. Те, от своя страна, също имат окултна окраска, изразяваща се най-вече в странните им имена и дизайн. Какво ще кажете са огнехвъргачка, наречена "Драконов дъх", за пушка, към която е прикачен епитетът "света", а защо не и за странното на вид съоръжение "кръстител", стрелящо с "пирони от разпятие". Остава само да разберем дали зад тези помпозни именца се крие и интригуващ геймплей.

В графично отношение Valentine явно също ще има какво да предложи, съдейки по кратките клипове из Интернет и разбира се – по многобройните скрийншотове. На места в играта нейните автори са използвали "черно-бял филтър", който, освен че е адски ефектен, е и доста стилен. Моделите на героите и чудовищата са доста детайлни, а не на последно място – и добре замислени. Все още не е ясно дали Valentine ще предлага някаква форма на мултиплейър, пък бил той и кооперативен, или ще разчита изцяло на сингълплейър изживяването.

XB
PS2
GBA
GC

DEATH BY DEGREES

РЕЙТИНГ
60/100

издател: **Namco** | създател: **Namco** | жанр: **3rd Person Action**



Игра, посветена само и единствено на най-страхотното парче в Tekken – Нина Уилямс?! Как подобна идея би могла да не се превърне в хит, вероятно се пита мъжката агитка на безспорно най-известната тупалка в света на видео игрите (Е, аз лично си падам доста повече по Кристи Монтеро, но пита ли ме някой...) При това не просто поредната доза от ритници и шамари, а по-скоро нещо като екшън приключение със стелт елементи. Иии-хаaa! На кого да видим сметката, за да се докопаме до това нещо?!!

Добре де... по същество. Историята на Death by Degrees стартира с излежаващата се в жезлонг Нина, облечена в един от най-минималистичните бански, които можете да си представите. Всичко това се случва на палубата на презокеански лайнер, собственост на престъпна организация. Оказва се, че на кораба се провежда незаконен турнир от типа "Кървав спорт". Естествено, Нина има планове да нарита всички във въпросния турнир. Това обаче е само прикритие за нейната секретна мисия в рамките на съвместна операция на ЦРУ и британските тайни служби МИ 6. Достатъчно за историята.

Сещате се, че огромна част от геймплея на играта се изчерпва с раздаване на пердах. Нека обаче феновете на Tekken не затаяват дъх – управлението този път е тотално различно. Става въпрос за използването на десния аналогов стик за насочването и изпълнението на атаките. Просто чуквате стика в към противника, който искате да атакувате, и Нина тутакси го наритва или шамаросва по-особено ефектен начин. Точно така – като в Rise to Honor. Звучи добре, но в действителност омръзва бързо-бързо, за разлика от споменатата погоре, наистина страхотната игра с Джет Ли.

Поредната добра идея (уви, отново не оригинална – видяхме я вече реализирана във Fight Club) е тази за т.нар. "critical strike". Слабите точки на вашите противници пулсират в червено и когато насочите десния стик към някоя от тях, това задейства "рентгеновия" режим, в който виждате тялото на горкия нещастник като на скенер. Удар! – и ето че костта на ръката е счупена. Удар! – и ребрата стават на парчета, оголвайки на показ туптящото сърце. Удар! – и черепната кутия е разбита, а под нея се вижда беззащитният мозък. Вероятно по-коравосърдечните измежду вас вече потриват доволно ръце, но... Я чакайте малко! Защо тоя пич с разбития череп още не е мъртъв?! Не стига това, ами и продължава да налита в атака! Какво да кажа освен – без коментар.

Ще учудя ли някого тогава, ако спомена, че т.нар. "стелт" на Death by Degrees е далеч, далеч под нивото на класики като Metal Gear Solid? Или пък, че адвенчър елементите в играта са "гола вода"? Едва ли. Е, добър опит Namco, но по-добре продължавайте да опитвате, а? Между другото, какво ще кажете за една игричка с Кристи в главната роля?

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

РЕЙТИНГ **96**/100

издател: **Konami** | създател: **Konami** | жанр: **Tactical Action**









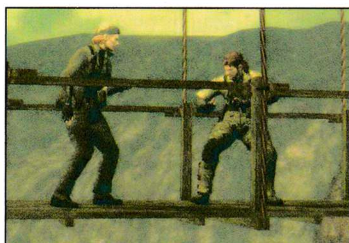
Нека първо отговоря на протоколния въпрос – "Е ли Snake Eater най-добрият MGS до момента?" Отговорът е прост – да, без каквото и да е съмнение! Въпреки мистериите, забулили ранната фаза на разработката на играта, аз никога не съм се съмнявал, че Хидео Коджима и хората от неговия екип за пореден път ще надминат себе си. И една уговорка – не искайте от мен да разказвам историята (дори нейния увод) в рамките на това ревю. Всеки, изиграл поне една MGS игра, отлично знае, че само за това ще са ми необходими поне десетина страници.

И така, първата сериозна промяна, която ще забележат феновете ветерани на поредицата, е отсъствието на пословутия радарен екран, превърнал се едва ли не в една от запазените марки на MGS. Действието този път се развива през 60-те години на миналия век, когато все още никой не е разполагал с подобна технология. На мястото на радара обаче са се появили три нови устройства, дублиращи на практика неговата функция. Става въпрос за "активния сонар" (засичащ и маркиращ позицията на всеки човек или животно в своя обхват", детектора на движения и "противо-персоналния сензор" (устройство, алармиращо за приближаването на живи същества). Няма да изпадам в подробности относно системата за тяхното използване – това би отнело твърде много ценно място. Ще кажа само, че този път заниманието да останеш незабелязан, откривайки навреме противниците си, е далеч по... занимателно.

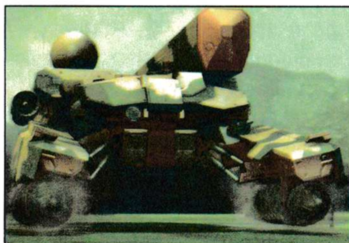
Следващото сериозно нововъведение е изцяло новата система за използване на камуфлаж. Камуфлажът в случая се разделя на екип (или униформа, ако щете) и защитна окраска на лицето. Снейк (героят отново носи същото кодовото название) разполага със солиден набор от различни камуфлажи, една част от които трябва да бъдат допълнително "отключени". Намирането на правилния камуфлаж (екип плюс лицева окраска) за всеки тип терен играе ключова роля в опитите на Снейк да остане скрит за очите на врага. В горния десен ъгъл на екрана е показан т.нар. "стелт индекс", който показва в проценти, доколко "невидим" е нашият герой във всеки момент. Други фактори, влияещи на този индекс, са стойката (прав, приклекнал или легнал) и това дали Снейк се движи или не в дадения момент.

Последни, но не и по важност, трябва да бъдат споменати системата за лекуване на нараняванията и храненето в играта. Въпросното лекуване отново би отнело твърде много място за подробен "разбор", но всъщност използването му в играта се усвоява за не повече от пет минути. Колкото до храненето, този път Снейк ще трябва да се грижи и за стомаха си, ако не иска гладът да се отрази на скоростта му на придвижване, на ръкопашните му умения и най-вече на мерника му.

Наистина не е за вярване колко неща е успял да промени Хидео Коджима в концепцията си без това да доведе до усещането за една съвсем различна игра. Snake Eater е не просто "перлата в короната" на поредицата, но и игра, която никой сериозен почитател на тактическия екшън не би могъл да си позволи да подмине.









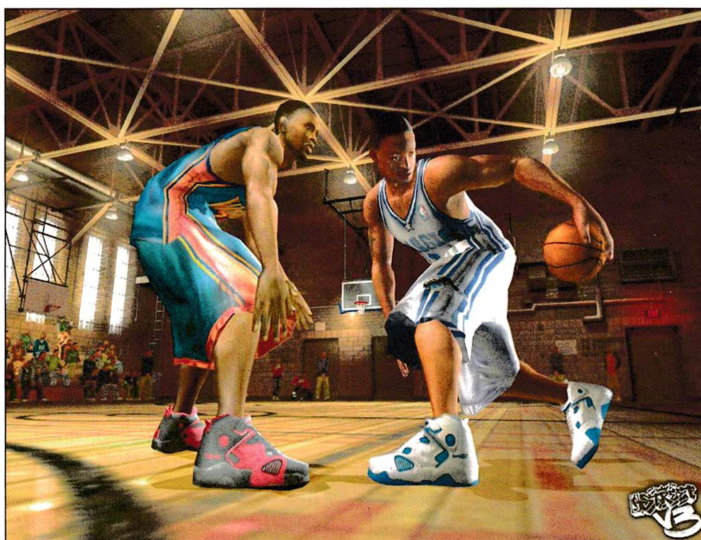


XB
PS2
GBA
GC

NBA STREET VOL.3

РЕЙТИНГ
86/100

издател: **EA Sports BIG** | създател: **EA Canada** | жанр: **Sport Sim**





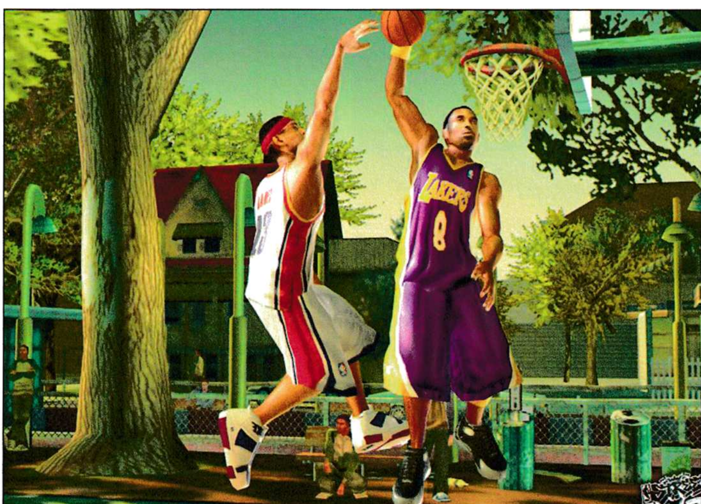
Едва ли някой би казал, че първите две NBA Street игри (или кое да е друго заглавие от каталога на EA) не са нищо особено като графика. Но ако си мислите, че поредицата е изглеждала убийствено до момента, изчакайте само да видите NBA Street Vol. 3! Първото нещо, което ще ви направи впечатление, е категоричният завой в посока реализъм. Забравете за "пичовете от махалата" в стил "Белите не могат да скачат". Вместо това Vol. 3 предлага звезден набор от някой от най-забелязващите се действащи лица в NBA. Връщайки се на графичните екстри – почакайте само да видите как изглеждат екипите на тия младежи! Особено ефектни са т.нар. "cloth" ефекти, които позволяват на "потниците" и "шортите" в играта да се веят свободно и в пълен синхрон с движенията на баскетболистите. Другият очевиден напредък на ниво визия е начинът, по който енджинът на NBA Street Vol. 3 се справя с осветлението, независимо дали става въпрос за пекналото над игрището слънце или някоя самотна улична лампа.

Принципно стилът на игра не се е променил. В центъра на събитията отново са прословутите "геймбрейкъри", позволяващи на вашите баскетболисти да изпълняват убийствени трикове, ограничени отново – уви! – само до забивките в коша. Системата е проста – направете достатъчно трикове, за да изпълните своя "геймбрейкър метър", след което ще можете да отбележите размазващ кош със забивка, противоречащ понякога на законите на физиката. Новият момент във всичко това идва от включването на десния аналогов стик на геймпада в купона. С негова помощ вие можете да "модифицирате" своята геймбрейкър забивка до наистина зрелищни нива. Все пак трябва да внимавате да държите цялата тази акробатика под контрол, защото в противен случай вашият убийствен "слем дънк" може да се превърне в убийствено приземяване на нос.

Може би единствената ми сериозна забележка към NBA Street Vol. 3 (освен тази за качеството на звука, който определено можеше да бъде и по-добър) е свързана с излишното, поне според мен, повишаване на трудността на играта. Част от неоспоримия чар на предишните издания идваше именно от бързината, с която човек можеше да навлезе в геймплея. Не че сега ще са ви необходими часове упорити тренировки. Но с навлизането в играта става все по-невъзможно да се оправиш без наистина добро владеене на системата от трикове. Не знам за вас, но аз лично никога не съм си падал особено от заучаването на комбинации от бутони.







MIXED NEWS

MOBILE

IPOD РАЖДА РАЗДОР В MICROSOFT

Този месец високопоставен служител от Microsoft съобщи, че около 80% от персонала на фирмата, работещ в кампуса в Редмънд, щата Уошингтън, притежава iPod. Това означава, че около 16.000 от 25.000 служители на Били един вид са изменили на корпорацията, в която работят. Както знаете, iPod е творение на Mac, а Microsoft се конкурира индиректно с Apple чрез стандарта си за цифрова музика Windows Media Audio (WMA), поддържан и интегриран от конкурентните на iPod продукти на Creative и останалите.

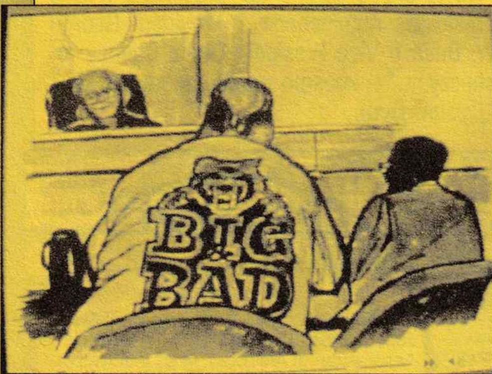
Вследствие на това не един и два пъти различни служители на фирмата са се крили от шефовете си, за да не бъдат помислени за предатели.

Иначе на световния пазар iPod безцеремонно е завладял сърцата на меломаните. 65% от притежателите на мобилни MP3 плейъри имат именно творението на Mac, продавано отскоро и с логото на HP. Причините за това могат да бъдат само маркетингови, при положение че iPod определено не е най-доброто на пазара на такава техника.

СЪРАУНД В ЛЯВАТА РЪКА

Върхът на модата този месец в Япония са новите мобилни телефони със съраунд звук. Новата технология е разработена от британците от Sonaptic. Те са провели сериозно изследване на тема психоакустика и са вкарали резултатите в нови модели 3G телефони. В миналото компанията е разработвала 3D аудио технологията за Xbox, а сега смята да допринесе сериозно за развитието на мобилните комуникации.

CRIME NEWS



МЛАДЕЖТА И ЧЕРВЕИТЕ

На 11 февруари американският федерален съд осъди на общественополезен труд виновника за "освобождаването" на червея RPCSDBOT. Той инфектира стотици хиляди компютри преди две години, като те бяха инструктирани да правят DDoS-атака към microsoft.com. Тогава страницата на редмъндския гигант изчезна от виртуалното пространство за повече от четири часа и това нанесе щети за милиони долари.

В началото този червей беше свързван с виновния за червея Blaster, защото се появи по едно и също време с една от найопасните му модификации. Впоследствие се оказа, че отговорен за гадината с множество версии е друг човек на име Лий Парсън, който отиде в затвора за година и половина (все още се издирва авторът на оригиналния WormBlast). Джефри Лий Парсън е от Минесота и е на 19 години. Той ще прекара следващите 18 месеца в затвор със слаб режим на сигурност, след като се измъкна от присъдата за 10 години зад решетките.

Когато от полицията разбраха, че двата червея RPCSDBOT и Blaster са творение на различни програмисти, те се впуснаха в търсене на престъпника, който е разработил RPCSDBOT. Разследването доведе до 14-годишно момче, заловено впоследствие преди няколко месеца.

През февруари в съда малолетният хакер каза – "Преди седемнадесет месеца, аз направих най-голямата си грешка. Направих я от любопитство и не мислех, че ще навредя на някого".

Именно тези негови думи му донесоха само три години изпитателен срок и 300 часа общественополезен труд. Тийнейджърът, който сега е на 16, ще трябва да пише писма до съдията на всеки 6 месеца, за да го информира, как вървят добрите дела, извършени от него.

ОСЪДИХА ЦЯЛО MOD ОБЩЕСТВО

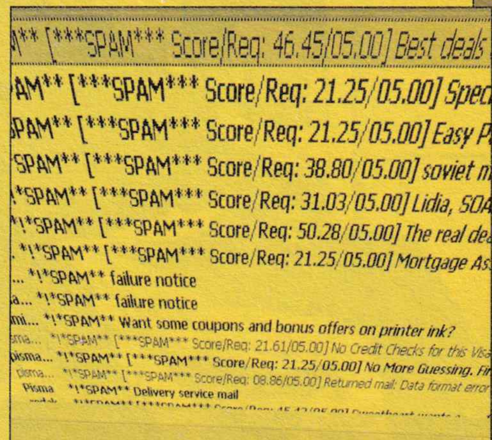
Този месец бе повдигнато обвинение към цяло Xbox гейминг общество. Първият случай по рода си постави Калифорнийския съд пред истински правен казус. Обвиненията са свързани с това, че хората от сайта ninjahacker.net са модифицирали игри за конзолата на Microsoft, които въпреки това, са легално закупени.

Делото е повдигнато от фирмата Tecmo и е насочено главно срещу администраторите на сайта – Майк Грелинк от Минесота и Уил Глин от Флорида, които май били нарушили американския закон за авторските права през новото хилядолетие (DMCA).

Според обвиненията двамата уебмастъри на ninjahacker.net, онлайн форум за модификация на различни видео игри, са нарушили правата на японската форма Tecmo. В списъка с обвиняемите влизат още 100 анонимни юзъри на форума, които засега не са обявени публично.

Момчетата са успели да декомпилират кода на няколко игри, разработени от Tecmo, сред които Ninja Gaiden, Dead or Alive 3 и Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball. Единственото "престъпление", което те са извършили, е, че са успели да създадат свои собствени скинове за горепосочените геймки.

Цялата тази история поражда въпроса дали всички mod-общества трябва да бъдат осъдени за накърняване на авторските права?



95% СПАМ ДО 2006 БЛАГОДАРЕНИЕ НА ВИРУСОПИСАЧИТЕ

Според международната антиспам организация Spamhaus спам съобщенията, които се разпространяват чрез електронна поща, ще заемат около 95% от всички е-писма до края на 2006 година. Това ще се случи благодарение на суперуспешен спам вирус, разработен наскоро от хакерски групировки. Той е дело на руски спамъри, които са успели да излъжат настройките на Widows и така безпроблемно могат да генерират масов спам до всички хора в address book-а на поразения юзър.

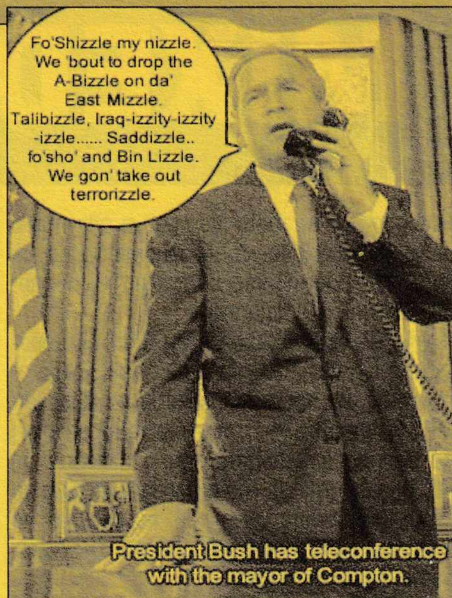
Досега повечето спам съобщения се изпращаха по два начина – или директно от спамъра, или отново от виновния хакер, но чрез инфектиран компютър. Новият, почти неоткриваем руски вирус ползва вашата машина като прокси сървър и единственият виновен за разпространението на боклуците е самият инфектиран, т.е вие.

КИТАЕЦ ОТГЛЕЖДА СТОЛОВЕ

Китаец е патентовал собствения си метод за отглеждане на... столове. Господин Ву от Шенянг е успял да открие техника, благодарение на която увива колоните на брястови дръвчета, така че след известно време израстват готови столове. Китайският вестник, който разпространи новината, уточнява, че именно брястът е най-устойчив и здрав и може да удържи тежестта на човешкото тяло.

Шестдесетгодишният съименник на Джон Ву споделя, че му отнема около пет години да завърши напълно един стол. Той вече има три от дървените си изобретения, които е обрал миналия септември, и очаква още шест произведения до края на годината. Сред най-смелите мечти на китаеца се мержелеят времена, в които хората ще могат сами да отглеждат мебелите си, вместо да дават пари за тях.

В момента мистър Ву работи върху техника за отглеждане на маси, шкафове, дори и на нощни лампи, а различни мебелни компании вече се борят за тайната на отглеждането на цели ниви от мебели.







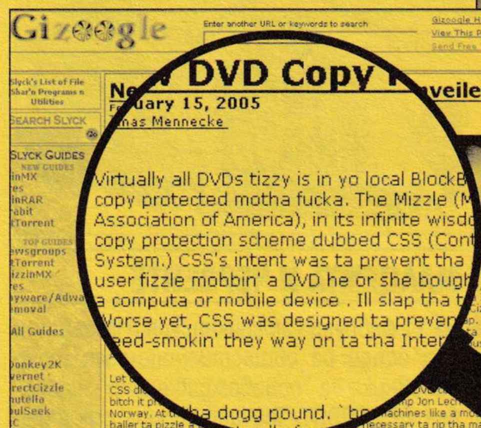
GOOGLE' ДЖИЗЪЛ... ШИЗЪЛ МА НИЗЪЛ!

Може би най-подходящият сайт за запаления „генгстъ' джи" се нарича gizoogle.com. Както казват авторите му, той е вдъхновен от Snoop Doggy Dog, Ali G и целият джи-сленг. Интересното в него е, че това е чисто и просто търсачката на Google.com, която дава генгста резултати и интерпретира текста със сленга на черните братя. Когато например потърсите PC Mania, в текста до линка ще прочетете два варианта – Tha Bizzay Fo' Gamas и Tha B-to-tha-izzest Fo' Brotha. Ако търсачката иска да поправи правописа ви, ще ви попита "Did ya mizzspizellz?".

Сред по-интересните резултати при търсене, трябва със сигурност да споменем Microsoft и Джордж Буш. А те са:

Microsoft Corporizzle – The entry pizzy ta Microsoft's Web site. Snoop heffner mixed with a little bit of doggy flint. Find software, solutions, answa, support, n Microsoft news. ... Events & Webcasts sho nuff. Microsizzles Worldwide. ... – за Microsoft

"We is united behind our presidizzle n vice presidizzle nomineezzle?? President George W. Bush n Vice President Dizzle Cheney fo' sheezy. ..." – когато търсите за Джордж "Дубия" Буш.



БАБА-ПИРАТ БЯГА ОТ ЗАКОНА

Гертруде Уолтън е името на осемдесет и три-годишна покойница от Маунт Хоуп. Тя е основният обвиняем по дело, повдигнато от няколко звукозаписни компании срещу нелегалното разпространение на музика из Интернет. Според тях Уолтън е разпространявала над 700 поп, рок и рап парчета под прякора "smittened-kitten" и трябвало да понесе последиците от този криминален акт. Явно бабата е била доста палава. Делото е било прекратено едва след разкритието за смъртта на "престъпника".

14 ФЕВРУАРИ





ДА ОТПРАЗНУВАМЕ СВЕТИ ВАЛЕНТИН КАТО ЗА ПОСЛЕДНО

26-годишен американец е бил задържан от властите този месец, защото е планирал организацията на масово самоубийство по случай деня на Свети Валентин през форуми, чатове и други онлайн средства. Джералд Криен е бил задържан след сигнал, подаден от разтревожена майка, която разбрала, че дъщеря ѝ иска да участва в организираната "проява". Криен е успял да убеди над 30 човека, като ги е навивала по чатове.
Такова "последно любовно" парти не е първото по рода си в електронната история. Случилото се преди години с германския младеж, доброволно отзовал се на обява в Интернет, според която той желае да бъде изяден, вече доказа, че Интернет може да бъде и място на опасни срещи и запознанства.

КОНЗОЛИ

SONY ПУСКА ФИЛМИ ЗА PSP

В прессъобщение, разпространено до всички по-големи медии, Sony обявиха официално, че смятат да пуснат четири филма за Sony Portable Playstation. Те ще се разпространяват в UMD формат и ще видят бял свят в края на месец март в Северна Америка. Тяхната премиера за Европа ще се състои през април, а заглавията, които ще бъдат предложени на пазара, са "Агент ХХХ", "Хелбой", "Заразно Зло 2" и "Имало едно време в Мексико".



Иначе самият Sony Portable Playstation ще дебютира в Америка на 24 март тази година. За съжаление, според Reuters и други информационни агенции, Sony смятат да забавят европейската премиера на PSP. Тя беше планирана за края на месец април, но най-вероятно японците ще се съсредоточат върху американския пазар и ще пуснат PSP в Европа чак през лятото.

КОНЗОЛИ СЛЕДВАЩО ПОКОЛЕНИЕ СЛЕД 18 МЕСЕЦА

Въпреки че не знаем кога точно ще се появят, новите конзоли от следващо поколение ще видят бял свят съвсем скоро и ще са доста добре оборудвани. Основните състезатели в тази категория са Sony, Microsoft и Nintendo и всички те ще са готови с новите си продукти до осемнадесет месеца. Детайлите около PlayStation 3, Xbox 2 (с кодово име Xenon) и така наречения Nintendo Revolution ще бъдат огласени по-късно тази година, като единственото ясно нещо засега е, че ще бъдат доста по-мощни от предшествениците си. Според вътрешни източници от EA PlayStation 3 ще е малко по-добър от Xbox 2 и ще има малко повече хардуерни екстри. Засега единственото ясно нещо е, че и трите компании работят върху нови графични карти, както и нови процесори.

CRIME NEWS


University of South Carolina

Certificate of Award

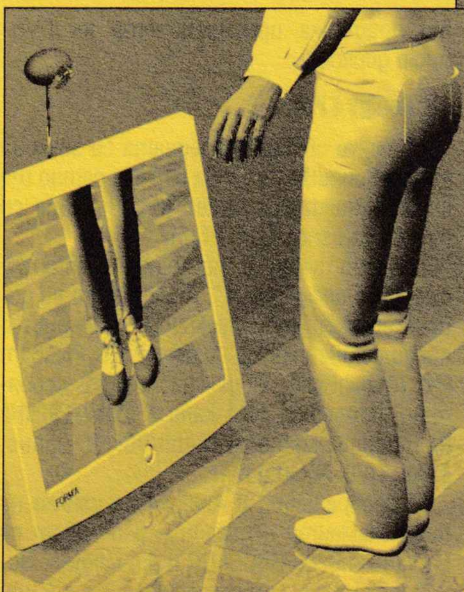
THIS IS TO CERTIFY THAT THE
Outstanding Graduate in Computer Entertainment
IS AWARDED TO
Marius S. Mitrea
ON
January 16, 2004

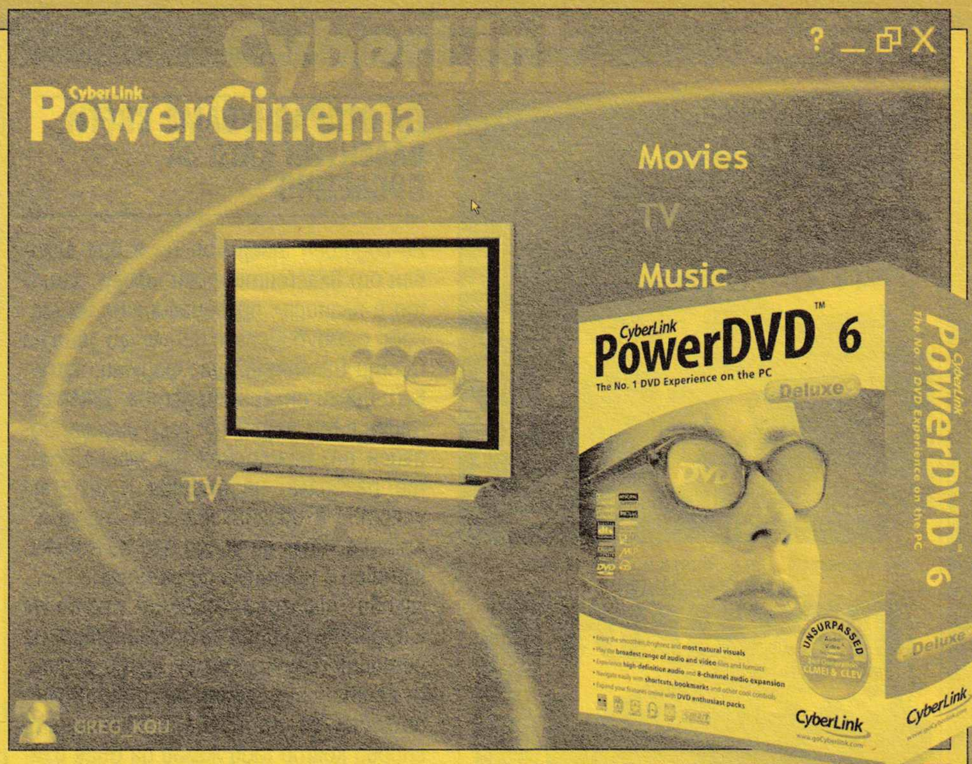
ДОКТОР НА ГЕЙМЪРСКИТЕ НАУКИ

Видео игрите вече заслужиха академичния си статут, като този месец от Electronic Arts създадоха магистърска програма за интерактивни забавления към университета на Южна Каролина. Неин директор ще бъде Бинк Гордън, един от шефовете и съоснователите на Electronic Arts. Новата специалност ще бъде към факултета за кино и телевизия и се очаква да приема нови попълнения още тази есен.

ОГЛЕДАЛО, КОЕТО ГЛЕДА В БЪДЕЩЕТО

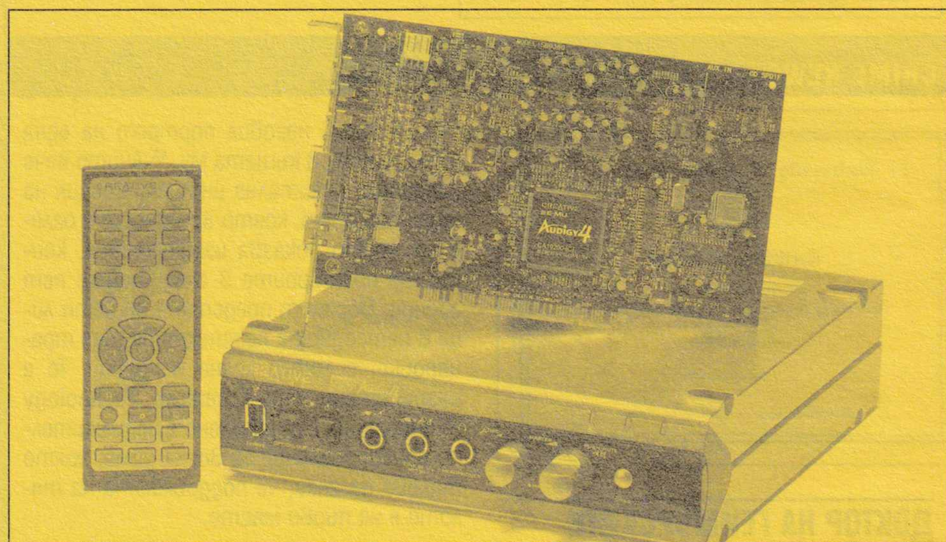
Прословутият герой на Осър Уайлд Дориън Грей запазваше младостта си, защото промените на времето се отразяваха върху неговия портрет на една от стените в къщата му. Учените вече направиха дигитална интерпретация на този портрет, която всъщност е огледало, което показва измененията, които ще претърпите в следващите пет години. Образът представя вашето лице в петгодишна перспектива, без тренировки, с много храна и пороци. То е разработено от Accenture Technology във Франция и определено е задължително приспособление за всяка дама, която трябва да знае, че поддръжката на тялото е на първо място.





Consumer Electronics Show 2005

На изложението Consumer Electronics Show, което се провежда в началото на всяка година в Лас Вегас (САЩ) доскоро участваха главно компании производителки на „черна техника" (телевизори, Hi-Fi системи и т.н.). Навлизащото присъствие на компютърния бранш се дължи на обмена на технологии, който от няколко години активно влияе и на двата сектора. Производителите на „черна техника" възприеха технологии като PVR и Media Center (на практика компютър с тунер, DVD и специфичен софтуер), различните безжични връзки (Wi-Fi, Bluetooth), MP3-поддръжката в „уредбите", DVD-записа в „домашното кино" и др. Производителите на компютърни компоненти всъщност доставят много от елементите и на „черната техника", а повечето от тях предлагат и готови продукти на крайните потребители (почти всички производители на LCD монитори предлагат и LCD телевизори – LCD монитор с TV-тунер). Мобилните телефони (по принцип по-близки до „черната техника") и PDA устройствата (по-близки до компютрите) също припокриха своите сфери на приложение.



Intel Desktop Control Center

Доскоро Intel бяха доста враждебни към поддръжка на каквито и да било „неофициални" опции и режими в техните дънни платки.

Изглежда философията им се е променила, защото новото приложение за i9xx дънната им доста прилича на nForce nTune и другите подобни продукти. Intel DCC дава достъп до множество BIOS настройки (включително напреженията и честотата на паметта) в средата на Windows (за експериментиране без рестартиране); позволява повишаването на честотите на процесорната шина (само до +4%, но все пак е нещо).

PCI и PCI Express; предоставя възможност да се определят температурите, при които вентилаторите спират да работят (да не шумят по време на слабо натоварване), увеличават скоростта си и достигат 100% (да не прегрее процесорът при голямо натоварване).

PowerDVD 6

Най-новата версия на CyberLink PowerDVD поддържа DVD-Audio (24bit/192kHz), видео с висока разделителна способност (HDTV, MPEG2-HD, WMV-HD), 7+1 канален звук, Dolby Digital EX, Dolby ProLogic IIx, MPEG4 AVC (H.264 Audio-Video Codec), DivX Pro, DTS и др. Това е вторият софтуер за PC (след този на Creative), който поддържа просвирването на DVD-Audio дискове.

Audigy 4 Pro

Creative обявиха поредната си звукова карта SoundBlaster. Това най-вероятно ще е последният PCI модел (следващите се очаква да използват PCIe).

Неясно защо в наименованието му фигурира цифрата „4". Audigy 4 Pro не добавя никакви нови функции в сравнение с предшественика си Audigy 2 ZS Platinum Pro (върховият модел на Audigy2 серията) – поддържа 7+1 канала, 24bit/192kHz възпроизвеждане и 24bit/96kHz запис, EAX4, DVD-Audio и т.н.

Подобренията в Audigy4 са изцяло на ниво елементи и дизайн – използват се по-качествени DAC, ADC и др. модули. Опроводяването също е променено и като цяло според Creative новият модел има с 5dB по-добро съотношение сигнал-шум (113dB за Audigy4 срещу 108dB за Audigy2).

HyperTransport

Наскоро обявеният от HyperTransport консорциума (организацията, стандартизираща HT технологията) HTX слот вече е възприет от някои производители на дънни платки. Iwill предлагат дъна с четири Socket940 цокъла (за до четири AMD Opteron 8xx процесори), които имат такъв слот и чрез него две такива дънни платки могат да се свържат и да образуват 8-процесорна Opteron система (Opteron 8xx процесорите имат по 3 кохерентни HT връзки всеки и поддържат до 8-Way конфигурации без използването на допълнителни управляващи чипове).

Bluetooth™ 2.0

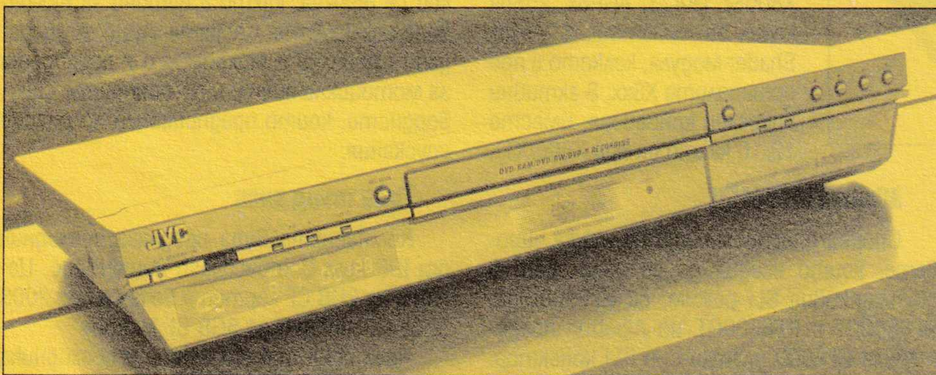
Bluetooth 2.0

Bluetooth SIG (Special Interest Group) обяви спецификацията Bluetooth 2.0 + EDR (Enhanced Data Rate), която предоставя до 10Mbps скорост (в сравнение с настоящата 1.0 версия на протокола за безжична връзка – 1Mbps), понижена консумация на енергия и подобрени условия за свързване на повече от две Bluetooth устройства едновременно. Запазва се обратна съвместимост с Bluetooth 1.0.

PCI Express 2.0

PCI-SIG обяви 150W вариант на спецификацията PCI Express x16. Тази мощност ще е необходима на бъдещите върхови видеоускорители. Сегашните PCIe x16 слотове осигуряват максимум 75W. AGP Pro110 слотовете предоставяха до 110W, но почти никой производител на дънни платки не предоставяше такива (повечето се ограничаваха до по-малкия AGP Pro50 стандарт – 50W).

С нарастването на консумацията на видеоплатките и процесорите става задължително използването на мощни и качествени ATX захранвания (над 400W и такива, в които са налице всички филтриращи елементи за разлика от масовите „куче-марка" модели за по 10-15$).



Очаква се през 2005-та да приключи работата по PCI Express 2.0, а през 2007-ма да се появят и продукти, които я използват. PCIe 2.0 удвоява тактовата честота на данните от 2.5GHz на 5GHz (full duplex 500MB/s за PCIe x1 слот, 8GB/s за PCIe x16 слот).

USB Flash

Lexar представиха миниатюрно USB Flash устройство, което е с размери сантиметър на два сантиметра и малко, т.е. широко е колкото USB-A куплунга и два пъти по-дълго – горе-долу колкото SIM карта за GSM, което го прави по-малко от почти всички видове Flash карти.

DivX Recorder

LSI Logic обявиха чипа DoMiNo 8603, предназначен за DVD Recorder устройства (DVD записващо устройство за



включване към телевизора). Чипът поддържа стандартните вече функции за четене на MP3, JPEG, VCD, SVCD, DVD-Video и DivX, но освен това има HD изход за HDTV телевизори, поддържа DVD-Audio и SuperAudioCD и не на последно място DivX запис – до 12 часа върху еднослоен DVD диск. Засега не е ясно кои DVD формати ще поддържа, но ако работи с двуслойни носители, ще може да записва до 20 часа видео в DivX формат. Да се надяваме устройствата, използващи този чип, да идват фабрично с поддръжка на български надписи за DivX филмите.

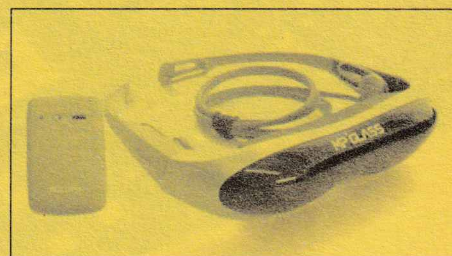
Бъдещото DVD

За наследника на DVD се знае, че ще използва син лазер и ще има обем над 15GB/слой. Производителите обаче спорят за останалите аспекти на стандарта. Оформили са се два лагера – HD-DVD и Blu-Ray, които се поддържат от различни фирми за хардуер, аудио-, видео- и друго съдържание. По същото време като CES в Лас Вегас се провеждаше и конференцията на американската порно индустрия (атрактивно място за посещение и за ангажираните с CES) – там бе обявено, че тя ще използва стандарта Blu-Ray, което е значително предимство за останалите негови поддръжници (въпреки че, както доскоро враждуващите DVD+R/RW и DVD-R/RW/RAM лагери решиха да поддържат и конкурентните формати, нищо чудно да се появят Blu-Ray/HD-DVD "Combo" устройства).

Един от основните двигатели на Blu-Ray е Philips и те представиха прототип, който може да чете и записва Blu-Ray, DVD и CD дискове.

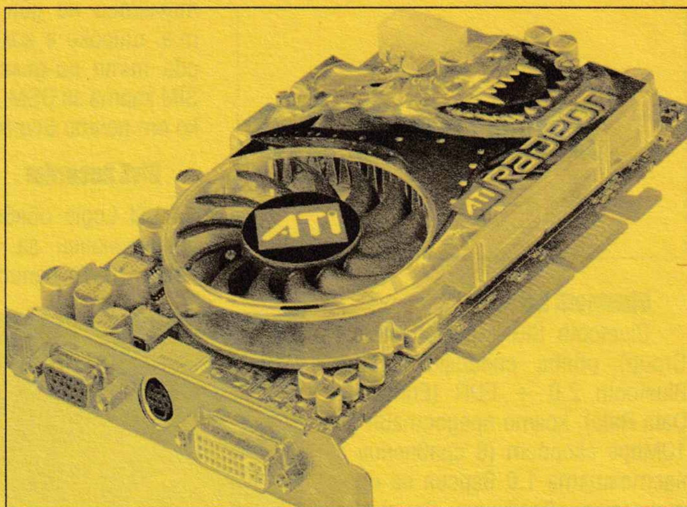
Очила-дисплей

Очилата Portable Video Display MPGLASS ACUPIX (MPG230M) са с вградени слушалки и микрофон, а видимата им площ според производителя е еквивалентна на тази на 30-инчов екран, гледан от два метра. Предимствата им са възможността да се носят навсякъде (30" екран за GSM или лаптоп в раницата); това, че предотвратяват надничането на чужди хора зад рамото; това, че независимо от движението на главата (или подрусването на цялото тяло по време на движение с влак например) изображението остава на едно и също място спрямо очите.



Това не са очила за виртуална реалност, а просто алтернативно устройство за визуализиране на информацията – затова с потребителят може да огледа обстановката около себе си само с отместване на погледа (както при очила за четене на близко разстояние). Недостатъците им са евентуалното натовар-

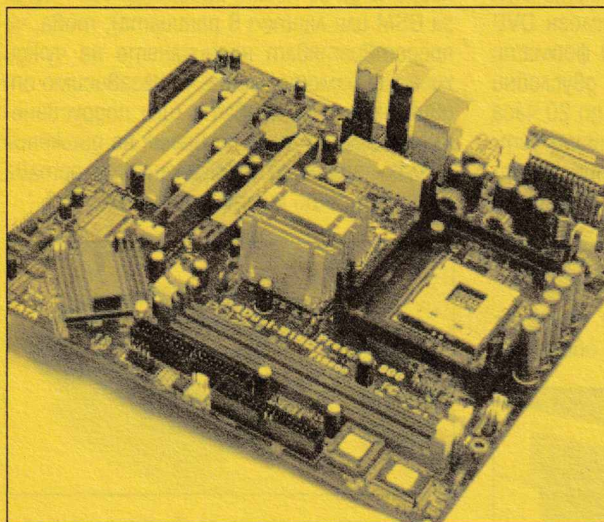




ване на очите (от продължителното фокусиране на толкова близко разстояние и от излъчването на самите екрани – течно-кристални са, но все пак от тях „струи" светлина). Очаква се цената на очилата да не е много ниска и естествено първоначално ще се използват за специални цели – медицински, военни и т.н.

HDV камера

Sony обявиха своята полупрофесионална 3CCD камера - HDR-FX1. Тя поддържа запис на видео във формат до 1080i (над 1Mpixel, 1440x1080, 50 презредови кадъра/секунда). Камерата скоро ще се продава за над 4000$.



ASRock P4Dual-915GL

ASRock представиха дънна платка, чрез която се получава възможност за включване на до 5 монитора/телевизора (те наричат тази функция „Surround Gaming") – един се включва към вграденото Intel GMA900 видео; два се включват към AGP видеоплатка, поставена във физическия AGP слот (електрически свързан към PCI шината); два се включват към PCIe видеоплатка, поставена във физическия PCIe x16 слот (електрически x4 PCIe линии). Вграденото видео не е подходящо за 3D приложения, а и двата слота за видеоплатки са нестандартни и неофициални, предоставят по-малко пропускателен капацитет от обикновените и са свързани към шини, управлявани от южния мост, което увеличава закъсненията при достъп до паметта. Като цяло производителността и на 5-те видеоизхода ще е ниска, но ако допълнителните монитори и съответно площ се използва за статусна информация, карти на нива или широ-о-о-к Windows Desktop някои хора може да харесат подобно решение.

Олекотените GF6800LE и Radeon X800SE

Много от производителните на платки започват да предлагат орязаните GF6800LE (NV40, AGP8x, 256bit канал за паметта, 8 активни пикселни конвейера, вместо 12/16 както са при GF6800/GT; 4 Vertex Shader модула, вместо 5/6, както са при GF6800/GT) и X800SE (R423, AGP8x, 256bit канал за паметта, 6 Vertex Shader модула, колкото и при останалите X8xx; 8 активни пикселни конвейера, вместо 12/16 както са при X800/XT).

Albatron GF6600SLI

Според предписанията на nVidia чиповете, които следва да се използват в двуплатковия SLI режим, са GF6800Ultra, GF6800GT и GF6600GT, но Albatron представиха GF6600 платки със SLI конектор. Това не е учудващо, като имаме предвид, че чипът GF6600 е просто GF6600GT, работещ на по-ниска тактова честота. Можем да очакваме и GF6800 SLI модели. Не е ясно дали и GF6200/TC нямат SLI интерфейс, който в бъдеще да бъде активиран от някой производител с повече нюх и хъс.

AGP GeForce 6xxx

Nvidia започнаха разпространението на HSI-BR2 преобразувателния чип (който позволява изработката на AGP8x платки с PCI Express GPU-та) и съответно се очаква появата на AGP варианти на GF6600 и GF6200 (GF6200TC си остават само за PCIe заради по-малкия пропускателен капацитет на AGP; засега не са обявени AGP GF6600GT, но няма технологична пречка да се реализират такива). Nvidia вече доставят и NV41 чип – NV40 с "истински" PCIe интерфейс (за разлика от NV45, който представлява модул с два чипа: AGP NV40 и HSI-BR). AGP GF6800/LE/GT/Ultra платките използват NV40 чип. В общия случай PCIe GF6800 платките използват NV41, а PCIe GF6800GT/Ultra – NV45.

Яке и каска с Bluetooth

"Моторола" представиха яке, предназначено за сноубордисти и други спортисти, което има вградени Bluetooth микрофон и говорител. Превключването между MP3 плейър и иззвъняващия GSM в другия джоб става автоматично. На единия ръкав има и LCD екранче, показващо кой се обажда, както и бутони за включване/изключване. Каската също е с вградени слушалки и микрофон и е подходяща за мотоциклетисти и по-опитните сноубордисти, които предприемат по-опасни спускания.

Flash твърд диск

Компанията Syba предлага преходник от IDE към CompactFlash интерфейс. Цените на 2GB CF картите вече са под 200$ (а се намират и до 8GB CF карти).

Чрез една такава карта и преходника може да се елиминира шумящият твърд диск от някой компютър, който не се нуждае от голям обем (ако например пуска музика и филми направо от локалната мрежата). Flash картите освен това имат нулево време за достигане до необходимите данни (seek time при твърдите дискове). Недостатъкът им е бавната все още скорост – до около 12MB/s за разлика от над 50MB/s при твърдите дискове.

Стоян Спахиев

Пиратски неволи 315-ти епизод

Филмовата индустрия печели нови победи срещу пиратството на защитеното от авторски права видео съдържание. От началото на тази година кампанията срещу BitTorrent и eDonkey-сървъри тече с пълна сила, като успехите са видими с просто око от обикновения потребител, за когото внезапно секнаха източниците, откъдето да си дърпа файлове. Битката продължава с пълна сила. Постепенно и систематично адвокатите и агентите на филмовите продуценти успяват да постигат успехи, които да им гарантират систематично ограничаване на нелегалното разпространение. Те постигат всичко това и поради една друга причина – през 2005 година законовата рамка в САЩ и някои европейски държави позволява преследването на лица, които без да притежават нелицензирани файлове могат да бъдат подведени под отговорност, ако са поддържали т.нар. тракинг системи. Поради тази причина в света на нелицензираното разнообразие се оформиха нови оазиси като Канада например, където съдът създаде благоприятни за потребителите прецеденти.

Отново за торентите

Откакто в края на 90-те години светът с изненада разбра, че в интернет върлува пиратство и най-виновен за това е Шон Фенинг със създадената от него програма Napster, музикалните и видео продуценти са в перманентен стрес. От началото на тази година обаче изглежда сякаш екипите за проследяване и раздаване на законово възмездие са започнали да работят по-хладнокръвно и просто да гледат и отчитат резултатите от тежката си работа през миналата година.

През миналата година сериозна популярност набра и мрежата на торентите, която някак между другото успя да изненада всички с темповете си на развитие. Протоколът за обмен на данни BitTorrent подобно на пролетен дъжд заля оптичните влакна на различни провайдери по цял свят и даде повод за интернет еуфория. Според проучване на британската компания Cache Logic, занимаваща се с анализ на интернет трафик, „торентите" осигуряват над една трета от всичката пренасяна през глобалната компютърна мрежа информация – внушителен размер, онагледяващ обаче с доста по-голяма прецизност сериозността на проблема за посегателството върху защитените от закона за авторското право продукти. Принципът на работа при „торентите" предвижда, че при търсене на филмово заглавие, игра, музика или какъвто и да е друг тип информация потребителят получава файл с размер не повече от няколко десетки килобайта. Ако разполагате със специалната програма, вие започвате да теглите няколко десетки или стотици подобни малки файлове, които после се сглобяват под формата на търсения от вас краен продукт. При този принцип на функциониране до крайната версия на филма никой от включените в мрежата потребители не притежава целия файл, като така е размита и отговорността – трудно можеш да бъдеш осъден за обмен на файл с неясно съдържание, странно разширение и смешно малък обем. Размита, но не съвсем.

Централно разпределение

Под ударите на закона попадат онези страници в Интернет (като например Loki Torrent или Suprnova.com), които организират трафика на споменатите вече файлови парчета. В тези страници се публикуват линкове към необходимите torrent-парчета (на подобен принцип действат и българските torrent-сървъри).

В началото на февруари беше разкрит собственикът на Loki Torrent, най-големият разпределителен сайт, считано към 1 февруари. Той се казва Едуард Уебър и доскоро оставаше напълно анонимен спрямо дирениятa на закона. След затварянето в началото на януари на сайта Suprnova.com обаче Loki Torrent стартира мащабна кампания за повече публичност, с която целеше да привлече аудиторията на считания до онзи момент за най-голям разпределителен сайт на торенти Suprnova. Loki Torrent по принцип не е харесван от мнозина, защото изисква регистрация преди потребителят да получи достъп до съдържанието му (подобно на българските фрий сървъри, припознали този модел през последните месеци). Публичността обаче нож с две остриета. Така кампанията за привличане на повече трафик доведе със себе си и агентите на индустрията.

След разкритията около него мнозина считат битката срещу пиратството за влязла във финален етап – заради регистрацията Loki Torrent разполага с база данни, в която вероятно има интересни потребителски профили на хора, зареждащи с ресурси зажаднелите лийчъри.

Встрани от торентите индустрията предприе мерки и срещу eDonkey-сървърите. При тези сървъри потребителят изтегля програма (eDonkey, eMule) и тегли файлове на части от различни източници. Сами по себе си отделните файлове представляват несвързани помежду си парчета програмен код и единствено с помощта на специална тракинг система те биват проследявани и съединявани в едно цяло според нуждите на конкретния потребител. Собствениците на подобни тракинг сървъри в момента са обект на преследване.

На този етап няма данни за завеждане на конкретно дело или съдебно производство (както е случаят при торентите), но пък е факт резкият спад в предлагането на файлове и сървъри в eDonkey-мрежата, очевидно снишили се до преминаване на бурята.

Краят на играта

С взетите от началото на годината мерки филмовата индустрия постигна може би най-голямата си победа срещу видео пиратството. Тя не се състои в секване на предлаганото съдържание само по себе си. Преследвачите и адвокатите постигат нещо много по-важно – унищожават масовостта в спорта "сваляне на филми от Интернет". Наличието на по-малки концентрирани групи хора, които винаги ще намират начин да се докопат до нов файл или филм, не пречи никому. Важно е онези другите, които хрупат пуканки и чипс, да бъдат върнати в киносалоните или да бъдат накарани да гледат DVD.

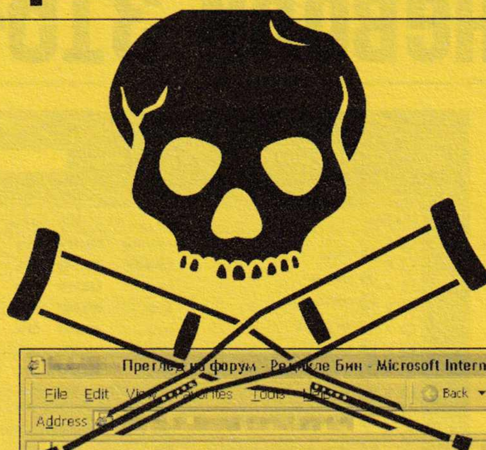
Александър Бойчев

JACKASS! Наръчник за онлайн кретенизъм

Прииска ми се от време на време да бъда идиот. Да направя някоя простотия, да стресна останалите, даже и себе си. Да ме гледат хората с възхищение и да цъкат с език "Ей-й-й, голям кретен си!".

Изисква се обаче добро планиране, бърз ум, актьорско майсторство, желание. А на мен ми липсват поне две от тези съставки. Рядко успявам да измисля нещо по-добро от готварска сол в чая. Дори и тогава обикновено се провалям поради самодоволната си усмивка и твърде настойчивото подканяне "Опитай го, де, много е хубав, има бергамот". (Бергамот е етерично масло, което се извлича от портокалови цветчета. Отличава се със специфичен аромат и освен за разтривки се използва в някои сортове чай.)

Така че офлайн избягвам да се правя на магаре. Но когато стане въпрос за Интернет, нещата се променят. Никой за никъде не бърза, имам време за мислене. И списък с най-популярните маймунджилъци на планетата. Дори не е нужно да си Найден от БигБрадър, за да се справиш.



I. ПРОСТИ КРЕТЕНИИ

Става въпрос за обикновените, праволинейни действия, които в Интернет се равняват на солта и чая. Широко известни са, предизвикват досада и раздразнение. От тях обаче произхождат някои от по-сложните методи. Ако се смятате за експерт, можете директно да прескочите към втора част. Но мисля, че и напредналите ще намерят някои интересни интерпретации в изложените тук идеи.

Flood

Представлява изпращане на огромно количество безсмислена информация. Двеста реда с "бррьммммм, бръм!-бръм!-бръъъъъъм!!!", или хелп-файла на антивирусната ви програма – все едно.

В чат или форум флъдът винаги ще представлява опасност без сериозна възможност за защита. Грубо е и невъзпитано – счита се за детинска проява. Едно виртуално "няма пък!", за което няма как да получите шамар.

Правите го, когато сте обидени на някого (или по-скоро на всички). В резултат получавате забрана за посещение на съответната онлайн общност, която преодолявате с регистриране на нов потребител или закачване към следващото китайско прокси от списъка ви с 8963 сървъра.

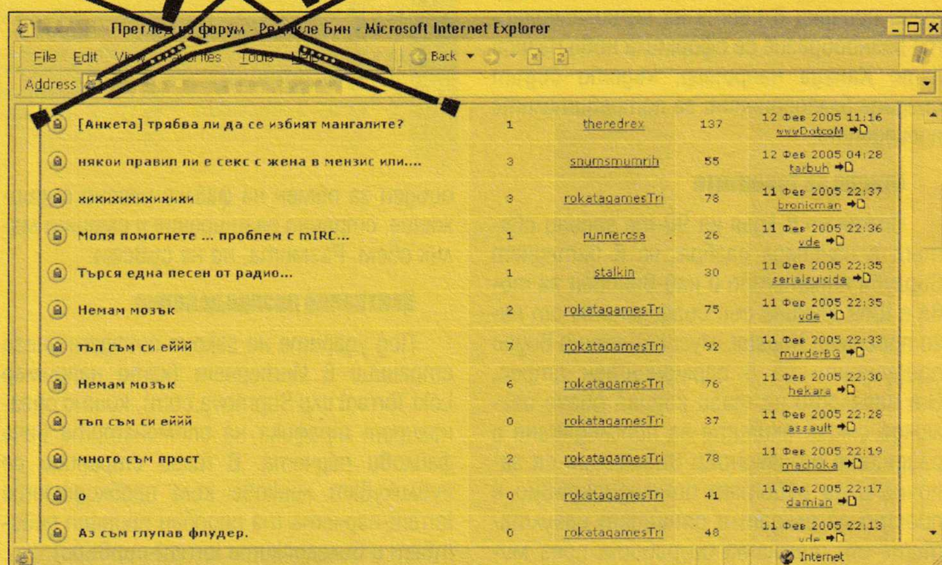
Малко по-високо в еволюционната стълба е техниката "нито пост без отговор". Четете всичко и отговаряте. Ако нямате какво да кажете и пишете глупости – още по-добре. Дразнещото е, че останалите посетители четат нещата ви и се надяват да открият смисъла. Накрая неизбежно се появява тема посветена лично на вас – "Изритайте флудъра!!!".

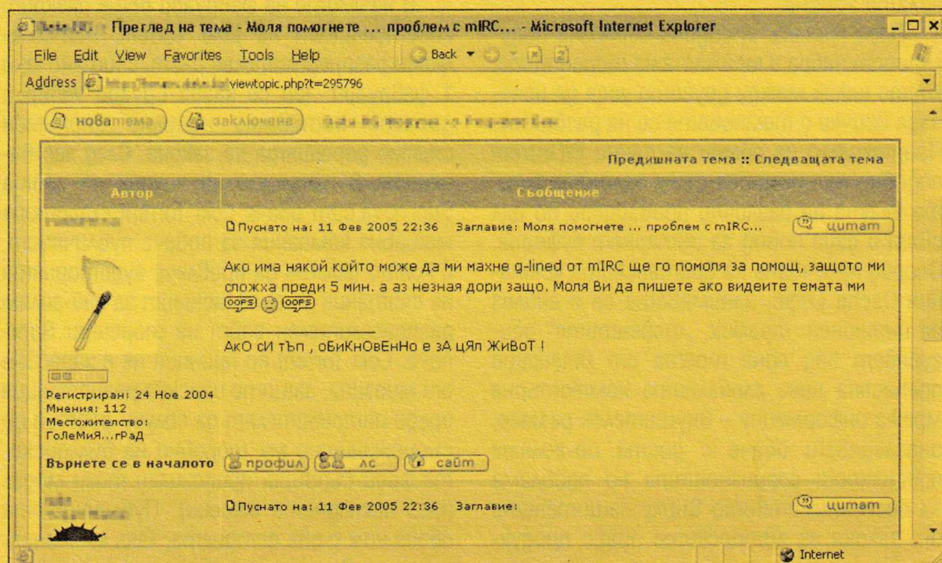
Аз ли съм или не съм

Няма начин рано или късно да не се запитате, какво би било да се представите за някой друг. Измислете си игра. "Аз съм газообразен марсиански разум, дошъл на разузнаване с хей онзи облак горе, дето е с форма на зайче" едва ли върже някого. Но ако попаднете в специализиран форум с въпрос, на който много добре знаете отговора и оставите хората там "да ви помогнат", ще установите полезни контакти. Стига това да е целта ви. Ако не... флъд!

Под дъгата

Смяната на пола е нещо, за което едва ли ще разкажете на приятелите си. Но винаги съществува изкушението да разберете за какво си говорят "другите мъже" с жените (или обратното). Да откриете различни теми за разговор, да видите какви са най-новите свалки и да ги сейвнете за по-късно. Или просто да се погъбаркате с някой познат. А ако чувствате силно рицарско призвание у себе си можете да си уредите срещи с всички най-големи навлеци в чата и да ги спукате от бой.





Свалки

– Знаеш ли, сънувах те тази нощ. Бяхме в скъп индийски ресторант, през прозорците се виждаше как навън вали едър сняг. Сервитьорът – индиец – стоеше на една крачка от масата и се приближаваше, само когато е необходим. През останалото време бе абсолютно незабележим, сякаш избледняваше в сенките. В част от съня мисля, че се превръщаше в статуя. Пиехме бяло вино от големи стъклени чаши и чакахме вечерята. Говорехме тихо за нещо, но не помня за какво. От камината зад мен идваха припуквания и слаби жълти отблясъци, които танцуваха по лицето ти. В един момент пъргава индийка в шарени дрехи изскочи отнякъде и отвори вратата на камината. Запя песен и извади цвърчащото блюдо от огъня. Когато го сложи пред нас, се оказа, че то е пълно с едри черни хлебарки. Ти се усмихна радостно, грабна една и ѝ отпори корема с маникюра си, кимайки ми насърчително и обяснявайки къде е скрито най-вкусното.

– Не-е-е, това беше гадно!

След подобно изложение, едва ли ще ви излезе късмета тази вечер, но със сигурност ще ви запомнят. Малко малоумен, но все пак – забавен.

II. ВЪПРОСИ С ПОВИШЕНА ТРУДНОСТ

Описаните тук техники се явяват продължение на предишните. Има и някои изцяло нови идеи. Те са по-сложни, по-фини, изискват повече време и усилия. Техният резултат може въобще да не излезе на бял свят, а да остане да радва само вас. Това са изпълнения за ценители.

Автофлъд

Когато форумите са млади, те страдат от липса на посетителски интерес. Минава някой, казва "я, к'во ви е шаренко тука!" и изчезва, за да не се появи никога повече. Когато форумът е набрал скорост, е различно. Има диалози, има интрига и развитието се подчинява на закона на Мечо Пух "колкото повече, толкова повече". По-нетърпеливите модератори регистрират сами няколко участници. Говорят си сами, карат се със себе си, сдобряват се, общуват си. Въобще всички форми на клинично поведение, които могат да влязат в употреба за съставянето на едно забавно четиво, така че случайните посетители да идват пак и да водят и приятелите си.

Звезден блясък

Запитвали ли сте се как се чувстват звездите? Регистрирайте ICQ акаунт на името на някоя известна личност. Ще се намерят фенове, които много силно желаят да вярват, че обектът на тяхната обсесия не само знае какво е Интернет, но и обича да чати. Дори и да не вярват – ще се надяват. Само внимавайте да не повярвате и вие. Ударът със земята после ще е тежък. Освен ако междувременно не сте се убедили, че е тъпо да си звезда и че повече си се харесвате така.

Аз (ро)ботът

Ботовете в IRC са програми, които се преструват на истински посетители. Те правят прости неща, като да дават информация кога за последно някой е бил онлайн, колко е часът в момента (?!) и т.н. А понякога наистина се представят за човеци, като ползват някой продукт за изкуствена интелигентност.

Забавно е да направите обратното – да излъжете хората, че вие сте бот. Пускайте съобщение на всеки нов посетител "здрасти, аз съм ботът Борко, искаш ли да бъдем приятели...", дръжте се възпитано, дори и да ви говорят глупости, придържайте се към началната версия. Ще се учудите какво питат хората, когато смятат, че имат срещу себе си AI (изкуствен интелект).

Клонинг

Ако не ви повярват трябва да заемете мястото на някой истински бот. За целта регистрирайте име, което е същото като неговото, но една или две от буквите са написани на кирилица, вместо на латиница (или обратното). С този метод можете да се представите и като друг човек в някой форум. И да си поговорите с всичките му приятели. Разбира се, накрая ще ви хванат – все пак, датата на регистрацията и броя на публикуваните съобщения ще ви издадат. Но докато попаднете на човек, достатъчно наблюдателен, ще всеете доста смут.

Прокси

Регистрирайте си два акаунта – за предпочитане на мъж и жена. Влезте в чата и изчакайте някой да ви заговори. През другия акаунт предайте съобщението на избран от вас потребител. Не правете нищо, само транслирайте съобщенията. Идеята е да подслушате чужд разговор. Разбира се, ако ви стане скучно, можете да правите малки промени тук-там.

Това поведение е възможно да се реализира и автоматично (с бот), но изисква умения на програмист и код, който да осъществява корекции в съобщенията, ако някой от участниците реши да се обърне към другия по име.

Общи познати

За да тествате приятелите си, можете да им спретнете следния чуден номер. Заговаряте ги от чуждо име и скоро излиза на бял свят, че имате общ познат. Това сте вие. Така ще поклюкарите едно хубаво за вас самия. След известно време опитайте да кажете нещо обидно за себе си и наблюдавайте реакцията. Макар че е забавно, не разчитайте на резултатите от този тест. Напълно възможно е вашият приятел да е бил неискрен спрямо измисления от вас непознат и да се е съгласил с някоя глупост, колкото да го разкара от главата си. Не си търсете белята. Особено ако ви дойде идея да изпитвате верността на половинката си.

Конспирация

Първата стъпка по кривата пътека на конспирацията е с някое другарче едновременно да атакувате избрана онлайн личност. Прехвърляте помежду си по-интересните моменти. Понякога задавате едни и същи въпроси и сверявате отговорите, за да видите дали ви лъже. За да опростите схемата, можете да игнорирате другарчето и просто да водите и двата разговора. На пръв поглед е трудно, особено ако решите да вмъкнете и трети конспиратор. Но не е непостижимо.

Ако експериментирате с различни характери и поведения, ще узнаете доста за отсрещния човек. Поискайте среща в един и същ час от името на двамата и вижте кого цени повече и на кого ще откаже.

Пълно обсебване

Този метод изисква доста време и сериозна организация. Капка лудост също помага.

Дори и да има двеста души в ICQ списъка си, човек рядко поддържа редовни контакти с повече от пет-десет от тях. Когато се появят нови, някои от старите преминават в архива. Ако си го поставите за цел, за половин година можете да станете тези десетина най-важни хора. Някой, на когото вашият човек да се доверява, някой, който да го забавлява, някой, когото да харесва, някой който да колекционира същите рибки като него...

Налудничаво, нали? Аз ви предупредих. Носите голяма отговорност. Вие ще притежавате свободното време на този човек, ще бъдете приятелите му, ще манипулирате настроението му. Представете си всичките ви онлайн познати в един глас да ревнат, че днес е отвратителен ден. Какво ще си помислите?

– Бррр!...това е гадно!

– Да. И не бива да го правиш.

– Време е според мен тази статия да свършва.

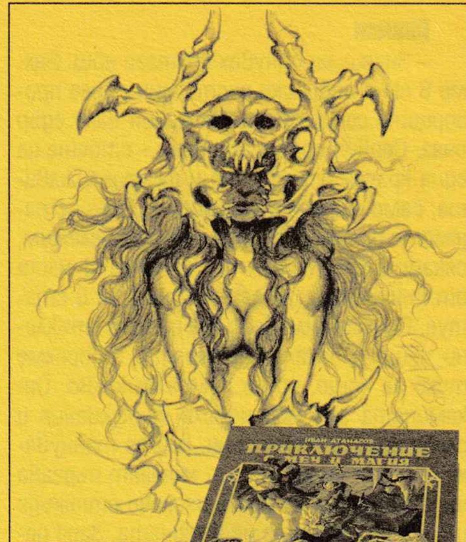
– Да, само да си напиша заключението...

Спомнете си някой стар кунг-фу филм. Винаги има съсухрен дългобрад учител, който е запазил последната, най-сразяваща техника, за себе си. Не ми достигна място да споделя тази техника с вас. Дори и при сегашния обем на текста прехвърлям лимитите. Но ако някой опита да приложи прочетеното тук във форума на PC Mania... ще го запозная лично с нея.

Иван Дончев







Аксиом16: Поглед отвътре



"Приключение с меч и магия" по формат прилича на томче на Робърт Джордан. Книгата съдържа 448 страници с десетки черно-бели илюстрации, които могат да ви накарат да провесите челюст. Техни автори са младите български художници Светослав Христов и Павел Байрактарски.

Книгата е разделена на четири части и включва в себе си всичко, което ви е нужно, за да играете ролева игра – правила за играча, съвети за Разказвача и описание на един фантастичен свят, в който да изживеете вашите приключения. Четвъртата част е отделена за карти, таблици, примерни дневници (за героите и чудовищата) и други помощни материали, които също са на много добро ниво. Специално дневникът на персонажите е направен по подобие на любимите ни компютърни игри – с икони за всяко качество. За съжаление е само едно копие и трябва да се преснеме за всеки един герой.

Системата от правила за игра

Правилата на играта са описани в близо 140 страници. Не казвам, че това е много, но честно казано, немалко от начинаещите играчи могат да се уплашат само при вида им. Авторите са опитали да си спестят писането на безкрайни таблици и са представили всяко правило като сравнително проста математическа формула. Хубаво е, че в системата Аксиом16 почти всичко се свежда до една-единствена формула. Без значение дали сте в битка, или водите преговори, дали повдигате камък, или разбивате врата - в играта винаги се използва универсалната формула за успешно действие (УФУД). За да успеете в действието си, вие трябва да хвърлите три зара и да прибавите умението, което използвате в случая. За да бъде ходът успешен, трябва да получите число, по-голямо от 16, плюс съответстващото на ситуацията усложнение.

Както във всяка уважаваща себе си ролева игра и тук играчът има избор между няколко раси, с които да играе. В Аксиом16 изборът му е сведен до човек, елф, джудже, гигант, гущер и гоблин. Расата определя някои уникални способности, както и физическия облик на героя ви. Следва избор на име, пол, възраст, височина, тегло, отличителни белези и лична история. Всичко това е много добре описано и систематизирано, и подкрепено с достатъчно примери. Разполагате с определено количество Точки за Развитие, с които заплащате еволюцията на героя си. Всяко научаване на ново умение, повишаване на показател, запаметяване на заклинание и т.н. се заплаща с тях. Те са основният ресурс за развитие на героя.

Успокоителното е, че при всяко достигане на ново ниво ще получавате нови точки. Основните показатели на героя ви са: Сила, Ловкост, Интелект, Прецизност и Издръжливост. Производните показатели са много повече и не могат да се повишават с точки за развитие. Те се образуват от основните – например Точките за действие се образуват от Скорост и Ловкост.

Битките

Правилата Аксиом16 отделят голямо внимание на битките. Всеки участник в битката действа според показателите си "Реакция" и "Точки за действие" (ТР), които определят кога и колко действия може да извърши той. За измерването на схватката е използван стандартният за ролевите игри "рунд", през който всеки един герой (или създание) може да действа. Възможностите на героя са почти неограничени и включват набор от десетки действия – всяко със своя цена в ТР. Играта е преминала достатъчно тестове, преди да бъде издадена, така че в механиката на схватките трудно може да се намерят сериозни бъгове.

Магиите

В играта има правила за изричане на заклинания и авторите са се погрижили за десетки магии, обединени в осем магически школи (огън, вода, въздух, хаос, мрак и т.н. – общо над 150 заклинания). Отделно от това има и правила за "Вграждане на магия в кристали", както и обширна секция на алхимика, в която е описано как героят може сам да открива и забърква магически еликсири.

Предмети и екипировка на героя

Списъкът с предмети и инвентар е повече от внушителен. Авторите са разгледали и описали най-важните неща, които могат да потрябват в едно приключение (оръжия, брони, отвари, предмети от бита и т.н.). Освен това в книгата е включен списък на услуги и цени, който може да послужи на опитния приключенец (наемане на карета, цени в странноприемница и др.). Специално внимание е обърнато на някои редки и не толкова редки материали като бронз, митрил, вълна - които могат да потрябват в мисиите на героите – а също така и ценоразпис на животни като кон, куче, овца и др.

Книга за чудовищата

Описаните в книгата чудовища и противници не са много (малко над двадесетина), но авторите гарантират, че повече гадини за биене ще се появят на сайта на системата (www.acsiom16.com).

Дамян Христов
Иван Атанасов

Съдбата на втората световна война е изцяло във вашите ръце

Axis and Allies

Axis and Allies е военна стратегическа игра, която може да се играе от 2 до 5 човека. Преди няколко години се появиха варианти и за повече играчи, но ние ще се спрем на оригинала на тази геймка, включващ 5 враждуващи страни.

Истинските автори на Axis and Allies се казват Nova Games. Въпреки че в днешни дни друг държи правата над играта, Nova Games пускат оригинала на тази игра в края на 70-те години и наистина успяват да впечатлят с брилянтна си идея. По нататък геймдизайнерът Милтън Брадли доразвива концепцията и играта става същински хит на пазара. Основната нишка, около която се върти сюжетът в Axis and Allies, е военният конфликт от Втората световна война. Играчите избират една от враждуващите страни и със способите на военното дело се опитват да владеят света.

По-нататък се появяват версиите Axis and Allies: Europe и Axis and Allies: Pacific. В тях отново се проследява конфликтът от Втората световна война, но този път на гореспоменатите фронтове – Тихоокеанският и Европейският + Африка.

Впоследствие се появяват множество мини допълнения, като например такива,

засягащи различни военни конфликти

в Азия, Америка и Близкия изток. Повечето от тях нямат нищо общо с Милтън Брадли, а са разработени от фенове или други геймразработчици.

Впоследствие Nova Games биват купени от Avalon Hill, които държат правата за Axis and Allies и до ден днешен. През 2004 година беше пусната ревизирана версия на Axis and Allies, която засега се продава добре отвъд океана и може да бъде намерена на цена около 30$.

Правилата на Axis and Allies са малко по-сложни от тези в Risk, но това се дължи на повечето компоненти, които засягa играта. В тази настолна стратегия единият играч поема ролята на трите обединени сили – Русия, Великобритания и САЩ. Той ще трябва да се изправи срещу нацисткия алианс, образуван от Германия и Япония. Ако A&A се играе от повече играчи, всеки един избира отделна страна (Русия, Великобритания, САЩ, Германия или Япония).

Бойните единици, с които разполагат враждуващите страни, са такива, каквито наистина са взели участие във Втората световна война. Те са разделени на пехота, танкове, подводници, бойни и транспортни кораби, изтребители и бомбардировачи. Тук можете да строите и наземни сгради, като ПВО (противовъздушна отбрана) и заводи. Заводите са именно мястото, от което се произвеждат вашите бойни машини и военни подкрепления.

Фазите на всеки ход в Axis and Allies протичат в следния ред. В началото всеки играч закупува нужните му военни единици, а след това може да мести или да атакува, както и да поставя пристигналите подкрепления. Именно тази базова икономическа страна на играта я прави доста по-разнообразна от другите военни стратегии, с които главно ще ви се наложи да се биете.

Битките в Axis and Allies протичат по доста интересен начин, който понякога може да отнеме солидно количество време. Всеки юнит има Сила на атаката, която го позиционира на скала от 1 до 5. Така защитникът и нападащият заемат местата си на схема, разграфена на 5 нива. Първо трябва да мятат 5-ците, после 4-ките, 3-ките, 2-ките и най накрая 1-ците. Всяко попадение, по-голямо от стойността на Сила на атаката, се брои за успешен удар. Разбира се, както при всяко правило и тук има различни изключения. Подводниците например могат да потопят с един удар всяка защитаваща се единица, но и шансът те да бъдат свалени с един удар е доста по-голям поради неизгодното им положение.

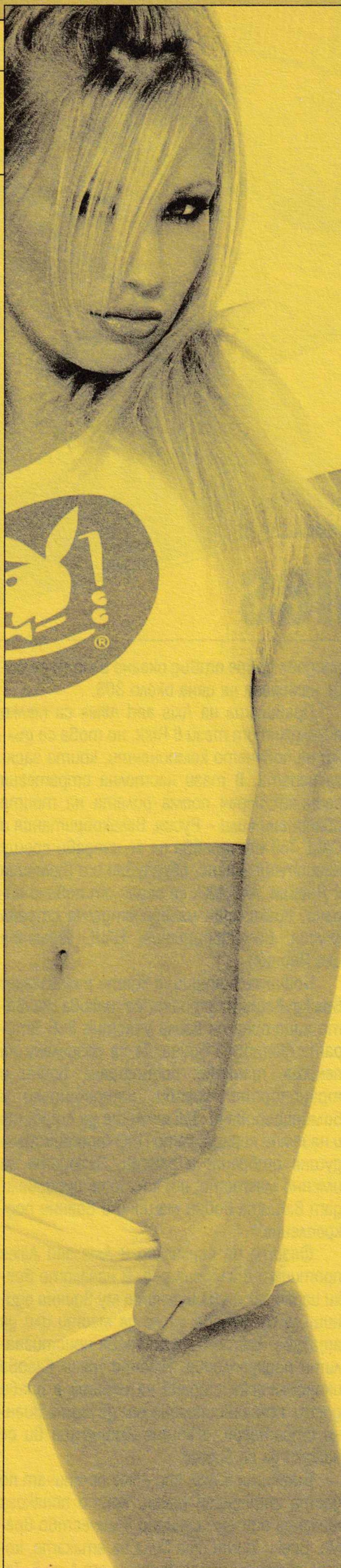
Неприятното при тази игра, както и при други подобни военни игри, е голямото значение на шанса. За съжаление, колкото и добре да играете и да градите брилянтна стратегия, винаги има риск зарът да ви изневери. Това, от друга страна, може и да ви помогне в момент на нужда, когато сте на ръба на изпадане от играта.

Сред критиките, които се чуват към Axis and Allies, най-много се споменават дългите битки и продължителното мятане на зарове. Това обаче е именно любимият момент на много геймъри. От личен опит знам, че когато играем Risk, при всяка по-мащабна битка, всичките играчи, дори и тези, които не са въвлечени в двубоя, скачат на крака и при всяко мятане на зар викат, аплодират и скандират. Общо взето, това е най-голямото шоу в играта. Предполагам, че то е дори по-голямо в Axis and Allies.

За съжаление, в България Axis and Allies все още не се продава, но можете да го поръчате от e-bay, като цената му е около 30$, а доставката от САЩ до тук, е също толкова.

Орлин Широв

PC CHEATS



PC CHEATS

PLAYBOY: THE MANSION

Подобряване на фигурата

Закарайте персонажа, който искате да ви последва, до място със спортна екипировка. Задайте му да я използва ("Use"). Действа за всеки персонаж в играта. Повтаряйте действието, колкото е необходимо.

Увеличете чара

Накарайте избрания от вас човек да използва ("Use") огледало. Можете да повтаряте действието.

По-добри фотосесии

Накарайте модела да намига (така че на финалната снимка едното око да е затворено). Това ви носи много по-добри резултати от дадена сесия. Разнообразието също е важен елемент. Правете снимки на леглото/кушетката или с даден предмет. Снимайте с и дрехи, и без. Включете колкото можете повече други обекти във фотографията. Уловете с камерата колкото можете повече намигания и повдигнати вежди. Снимайте в близък и далечен план.

Повишаване на интелигентността

Накарайте журналиста ви да ви следва. Заведете го до рафт с книги и му кажете да ги използва ("Use"). Повторете това повече от веднъж. В крайна сметка интелигентността му ще се повиши. Действа за всеки персонаж от играта – фотографи и т.н. Не всички рафтове с книги имат ефект обаче.

Публикуване

Хубаво е, след като публикувате, да направите есе, снимки за корица или интервю. Най-добре е да се сприятелите с другите персонажи в играта преди самото публикуване.

Отключване на предмети

Легло
Само на горния етаж. Имате достъп, след като изиграете мисия 9.

Зайче
Главен или горен етаж. Получавате достъп, след като завършите мисия 3.

Лампа
Главен или горен етаж. Получавате достъп след разменени интимности с момиче по време на мисия 3.

Маса за съобщения
Само горния етаж. Получавате достъп, след като публикувате брой по време на мисия 2.

Микеланджело
Само главния етаж. Получавате достъп, след като публикувате Философията на Playboy по време на мисия 4.

Мания
Само на горния етаж. Получавате достъп, след като откриете Ken Willard по време на мисия 5.

Регентски стол
Главен или горен етаж. Получавате достъп, след като завършите мисия 8

Регентска ъглова маса
Главен или горен етаж. Получавате достъп, след като завършите мисия 6.

Регентска рогозка
Само на главния етаж. Получавате достъп, след като завършите мисия 11.

Регентски фотьойл
Главен или горен етаж. Получавате достъп, след като завършите мисия 10.

Батут
Само край басейна. Получавате достъп, след като си хванете две гаджета по време на мисия 3.

Ултра екстремен танц
Само в клуба. Получавате достъп, след като публикувате Karmyn Chase на корица по време на мисия 5.

Отключване на различни места

Клуб
Получавате достъп, след като завършите мисия 5.

Изкуствена пещера
Получавате достъп, след като поканите агент на специалното парти в мисия 4.

Басейн
Получавате достъп, след като завършите мисия 1.

THE PUNISHER

Стартирайте играта, както обикновено. Създайте нов профил с име "V PIRATE" (без кавичките, но с интервал и главни букви). Сега имате достъп до всички мисии, режими, брони, военния журнал, корици на комикси, анимации, скинове и кодове.

Отключване на скиновете

От главното меню изберете Extras > Cheats > Unlock Skin. Въведете който и да е от следните кодове:
CEILINGFAN – Скин 2000
WOODCHIPPER – Скин 1990
NAILGUN – Скин 1980

PS CHEATS

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER [PS2]

Историята на Ocelot
За да научите повече за младостта на Ocelot и взаимоотношенията му с другите, се обадете на Ева няколко поредни пъти, докато сте при секцията с пещера и два водопада.

Можете
Можете да накарате Snake да повърне като натиснете R1 и започнете да го въртите около 30 секунди.

Можете да погледнете нагоре с R1, докато сте на самолета Drone, и ще видите картинка.

Още...
Използвайте MK22 Tranq само за босове и ще получите бонус. Всички униформи, които получавате след победа над босове, ви дават като награда специални способности.

Отговорете на началния въпрос "Коя MGS игра харесвате?" с MGS2 и ще стартирате играта с маска.

След като изядете Glow Cap гъбата, която зарежда батериите ви, обадете се на Para-Meic и чуйте разговора, който ще последва.

В лабораторията
На втория етаж на G лабораторията за проучвания можете да видите Silent Hill 3 art.

В стаята на Granin в G лабораторията за проучване има неща, свързани с Metal Gear Solid.

Трикчета
След сцената, в която Snake се среща с Granin, останете в стаята точно до офиса на пияния учен, за да чуете странните звуци. В крайна сметка той захърква. Опитайте се да отворите вратата, за да чуете още странни звуци.

По време на заглавната музика и видео натиснете Надясно или R3, за да се появят символи. Можете да променяте цветове и други интересни опции. Натиснете R1 и ще чуете шепот "SNAKE EATERrrrr"



PS CHEATS

Точно след като Snake е заловен от Gronzyj Grad, можете да запаметите играта си. Направете го, но като РАЗЛИЧЕН ФАЙЛ от предишния ви save. Изключете конзолата и отново я включете. След като заредите играта, върнете се към файла, който току-що сте съхранили (след като са ви заловили). Когато започнете, играта ще стартира демо с човек, въоръжен с две саби.

За да стреснете враговете си, си сложете лице на зомби и носете черната си униформа. Хвърлете няколко димни гранати и се промъкнете зад жертвата си. От време на време ще чувате – "той ... той е тук! Знам го!". Това ще ви помогне да приготвите шумен капан или да застреляте противника в ръката или крака.

Допълнителни анимации
Когато Snake е затворен в килията, не яжте храната, която ви хвърлят. Вместо това, изхвърлете храната обратно. Повторете това общо три пъти и ще задействате скрита анимация.

Допълнителна сцена край водопадите с Ева
След като се измъкнете от килията, ако предавателят е у вас, когато се срещнете с Ева – зад водопада ще видите допълнителна анимация.

Още за Ева
Когато за първи път срещате Ева, натиснете R1, когато опцията се покаже в горния десен ъгъл.

След като изпратите Ева от гористата местност, проверете функцията за лекуване на вашия survival veiwer. Ще видите Ева по бански костюм.

Докато водите Ева към езерото, отворете менюто за лекуване отново и натиснете R1. Включвате рентгенов режим. Ева се оглежда за дрехите си.

Дайте на Ева юфка, когато преминавате през ZaozyorJe, и тя ще казва "юфка" винаги, когато е гладна.

Вестници и списания
Има плакат на Metal Gear Solid в шкафчето, в което слагате майор Raikov.

Ако видите някакви списания на пода, стреляйте по тях – може да видите бонус.

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Покорете Средната земя

Преди да се захванете с изучаването на този стратеджи гайд, ще трябва да направим една уговорка: в сравнение с повечето стратегии в реално време (включително и своя енджин-събрат Command & Conquer: Generals), Battle for Middle-earth притежава доста по-опростен геймплей. Въпреки това битките в нея са мащабни и зрелищни, а четирите налични фракции – относително добре балансирани. Поради тази причина мултиплейър състезанията са изключително забавни и могат да ви откъснат поне за миг от до болка познатия WarCraft III.

I. ИГРОВИТЕ ФРАКЦИИ

1. Добрите

а) **Гондор** – ако решите да играете на страната на тази фракция, имайте предвид, че тя е доста по-защитно настроена от всички останали. Така че ще се наложи да се възползвате от нейните мощни дефазивни механизми и ъпгрейди, за да успеете да изкласите като хората в дадена мрежова битка. Основната ви цел би трябвало да бъде достигането до Гандалф, който впоследствие ще се окаже адски незаменим нападател, способен да обърне хода на всяко сражение. А докато това стане факт, съсредоточете се върху заздравяването на своята икономика. Добрите защитни преимущества ще ви помогнат да устоите на първоначалните атаки, да натрупате солидно количество единици и да ги ъпгрейднете. Постарайте се да построите пазар и да се възползвате от ъпгрейда, който ще увеличи продукцията на всички ваши ферми.

б) **Рохан** – благодарение на своите рохирими, тази фракция е идеална за изненадващи атаки още в самото начало. Те са бързи и помитат по пътя си каквото им падне (без копиеносци, гондорските защитници на кулата и мумакили) и на всичкото отгоре са добри и срещу сгради. Поведете ги с Теоден и/или Еомер, подкрепете се с няколко енти (чрез Вечерницата или като построите entmoot върху даден свободен settlement – единствено в скърмиш или мултиплейър) и покорете своя враг за нула време. Роханците са и фракцията, която притежава най-много герои в мултиплейър. Възползвайте се от това.

2. Лошите

а) **Мордор** – тази фракция доста напомня на зерговете по това, че разчита основно на количеството, а не на качеството. В случая става въпрос за орките, които са абсолютно безплатни – и войните, и стрелците! Те вършат идеална работа само в начало на играта, тъй като впоследствие ще се превърнат в изключително лесна плячка за по-опитните юнити на противника ви и единственото нещо, което ще правят, е да ги помпат с допълнителен опит (което определено не е добра идея). Така че използвайте тези изчадия максимално бързо в по-ранен етап в комбинация с Eye of Sauron, когато има много по-голяма вероятност да нанесат някакви щети на някого. По-късно единственото нещо, за което ще са полезни, е да стават жертва на месомелачката, и по този начин да ви дават допълнителни ресурси. Мордор притежават два доста ценни съюзника – планинските тролове и мумакилите. Имайте предвид обаче, че веднъж щом въоръжите даден трол с дърво, той ще нанася по-малко щети (макар и с по-голям обхват на действие), не може повече да мята камъни и няма възможност да регенерира кръв, изяждайки орките около себе си.

б) **Исенгард** – това е фракцията, която представлява истински кошмар за всички играчи, които предпочитат по-дефазивния стил на игра, тъй като благодарение на своите мини, стълби и какви ли не други обсадни екстри, притежава потенциала да разкаже играта на всеки замък. Освен това на нейна страна са и едни от най-силните меле юнити – урук-хаите – които могат да смажат почти всяка една друга пехотна единица (при равни ъпгрейди и ниво на опит, разбира се). Гореспоменатите мини пък трошат сгради на поразия (поставяйте ги между две постройки – така разрушителният ефект ще е много по-голям). За да подействат обаче, ще трябва първо да ги запалите – или с умението на берзеркъра, с fireball умението на Саруман или с огнени стрели.

II. ВЕЧЕРНИЦАТА И ЕДИНСТВЕНИЯ

В следващите редове ще намерите кратко описание на всяка една от магиите, с които разполагат четирите игрови фракции в мултиплейър и скърмиш. На практика това коя кога точно (и дали) ще изучите няма да се отрази кой знае колко на геймплея, така че всичко ще зависи от вашия личен вкус.

1. Гондор

– Heal – лекува единиците; съживява по един мъртъв юнит на батальон.
– Elven Wood – създава терен, на който единиците ви (без героите) получават 50% повече броня, а противникът герои губят своите leadership-бонуси.
– Gandalf the White – уменията на Гандалф се регенерират двойно по-бързо и нанасят щети със 100% повече.

– Summon Elven Allies – привикваме елфи.
– Summon Rohan Allies – привикваме рохирими.
– Cloud Break – контрира Darkness или Freezing Rain; зашеметява противника.
– Summon Eagle Allies – привикваме гордите орли; контрират назгулите.
– Summon Army of the Dead – привикваме армия от немъртви, която, подобно на филма, ще помете по пътя си абсолютно всичко – и единици, и постройки.

2. Рохан
– Draft – увеличава бронята и демиджа на селяните.
– Heal (виж Гондор)
– Anduril – Арагорн нанася 100% повече демидж.
– Summon Elven Allies (виж Гондор)
– Elven Wood (виж Гондор)
– Cloud Break (виж Гондор)
– Summon Ent Allies – привикваме на помощ мощните, но бавни енти – използвайте го в близост до постройки или единици, за да се възползвате максимално от техните смъртоносни ритници и тупаници.
– Summon Army of the Dead (виж Гондор)

3. Исенгард
– War Chant – 150% повече демидж и 50 по-добра броня на единиците, върху които го използвате.
– Vision of the Palantir – шпионираме врага – изключително полезно при преди всяка атака.
– Industry – 100% повече ресурси от избраните сгради.
– Tainted Land – "злият" вариант на Elven Wood.
– Devastation – унищожава дърветата и ги превръща в ресурси.
– Freezing Rain – всички вражески единици и герои губят своите leadership-бонуси.
– Fuel the Fires – 100% процента повече ресурси от дърветата – полезно е, ако имаме предимно дъскорезници.
– Summon Balrog – привикваме на помощ добрия стар Балрог. Той обаче струва двойно повече точки в сравнение с армията на немъртвите и най-интересното е, че може да бъде пометен като едното нищо от същите безплътни воиници. Така че внимавайте кога точно ще го изкараме наяве.

4. Мордор
– Tainted Land (виж Исенгард)
– Eye of Sauron – разкрива стаените в сенките единици; ако се намира над орки, те ще получават 200% повече опит, 150% допълнителен демидж и 50% по-добра броня.
– Industry (виж Исенгард)
– Scavenger – пасивно умение, което е активно през цялото време – всяко убийство ви носи допълнителни ресурси.
– Devastation (виж Исенгард)
– Darkness – покрива цялата карта в мрак и увеличава с 50% демиджа и бронята на всички пехотни войски.
– Call the Horde – увеличава продукцията на орки.
– Summon Balrog (виж Исенгард)

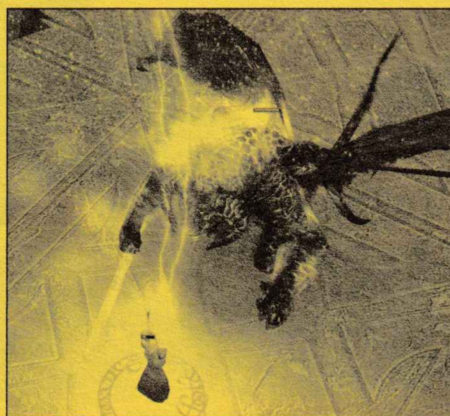


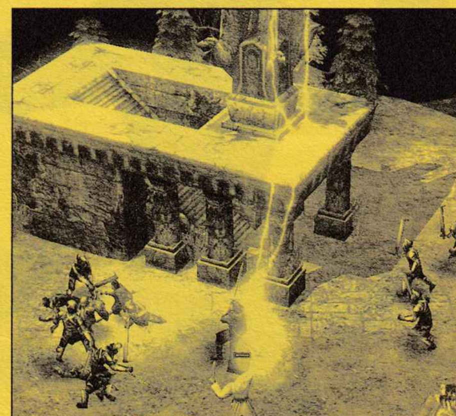
III. ГЕРОИТЕ И ТЕХНИТЕ УМЕНИЯ

Имайте предвид, че това са героите, с които четирите игрови фракции разполагат в скърмиш и мултиплейър режимите на игра. Поради тази причина Фродо, Сам и Дървобрад отсъстват, тъй като се появяват единствено в солоцата кампания.

1. Гондор
– **Пипин** – изпълнява отлично функцията на скаут благодарение на умението си да се скрива от очите на врага с пелерината, подарена му от Галадриел.
– **Фарамир** – най-всестранно развитият герой. Може да бъде и рейнджър, и рицар, което го прави полезен абсолютно навсякъде по бойното поле.
– **Боромир** – почти безполезен герой. Единствено умението му Horn of Gondor, което зашеметява противниковите единици, е що-годе прилично.
– **Гандалф** – най-мощният герой в Battle for Middle-earth. Всякакви суперлативи по негов адрес са излишни. Ако попадне в подходящите ръце, може да унищожи сам и най-голямата армия.

2. Рохан
– **Мери** – подобно на Пипин, единственото нещо, за което е подходящ, е да разузнава.
– **Теоден** – той е най-ефективен, когато е качен на кон и предвожда вашата кавалерия най-вече заради умението Glorious Charge, което, когато бъде активирано, всички конници (плюс самият крал на Рохан) ще понасят едва 10% процента от демиджа, насочен към тях.
– **Еомер** – перфектен водач на рохиримите; достатъчно силен, че да патрулира из картата сам и да тормози слабо защитените поселища на врага.
– **Еовин** – особено полезна в мултиплейър заради способността си да се преобразява на рохирим. По този начин може да се промъкне тайно до даден герой и да му разкаже играта с един-единствен удар, благодарение на умението Smite.





– **Гимли** – подходящ за отстраняването на големи групи единици заради умението Leap, което, ако бъде комбинирано в правилния момент със Slayer (увеличава скоростта му със 100%, а демиджа – с 200%), е меко казано смъртоносно поне за няколко батальона.

– **Леголас** – най-добрият стрелец в Battle for Middle-earth; притежава отлична видимост; полезен с това, че може да обучава стрелци, покачвайки им нивото на опит. На по-висок левъл ще унищожи няколко батальона орки наведнъж преди някой от тях да е успял да се добере до него.

– **Арагорн** – вторият най-мощен и полезен тип след Гандалф. Лекува изпадналите в нужда герои и на всичкото отгоре може да се справи сам с почти всяка една ситуация (умението му да привиква армията на немъртвите е просто незаменимо). А благодарение на комбинацията Anduril и Blademaster убива мумакили с два-три удара, а защитните кули падат от един-единствен замах!

3. Исенгард

– **Саруман** – злата версия на Гандалф, но за съжаление – не чак толкова силен. Неговото преимущество обаче е, че уменията му се регенерират много по-бързо от който и да било герой – възползвайте се от тази екстра.

– **Лъртз** – твърде кекав, но едновременно с това – същински трепач на герои благодарение на умението си Cripple, което приклещва на едно място нещастниците, които пък оттам стават адски лесна плячка за огнени стрели.

4. Мордор

– **Назгулите и Краля чародей на Ангмар** – перфектни скаути; унищожават обсадни машини и кавалерия безпроблемно; слаби са срещу огнени стрели и умението на Гандалф Light of Istari.

– **Ам-гъл** – най-безполезният герой в цялата игра. Става единствено за скаут.

IV. ОБЩИ СЪВЕТИ

– за разлика от повечето стратегии на пазара, в тази не можете да строите сградите си навсякъде, където пожелаете. За тази цел са предвидени специални места и в повечето случаи техният брой е крайно ограничен. Така че на практика този, който успее да ги овладее пръв, печели. Постройте две сгради за събиране на ресурси в началната си база и използвайте наличните в началото единици, за да откриете нови потенциални поселища, откъдето да извличате допълнителни приходи.

– не забравяйте, че можете да обединявате два батальона единици в един по-голям и по-мощен отряд. Позволени са обаче единствено определени комбинации. Ето и повечето от тях: йеомън стрелци със селяни; войници на Гондор с рейнджъри или стрелци на Гондор, урук-хаи с такива, носещи арбалет; гондорци, защитници на кулата с рейнджъри или стрелци на Гондор; урук-хаи с такива, екипирани с копия; воини елфи с воини стрелци (разменете лъка с меча на една от групите и готово); урук-хаи с копия с такива, въоръжени с арбалет; орки от Мордор с такива, използващи лък; гондорски войници или защитници на кулата с гондорски рицари; рохирими със селяни; обсадни стълби с берзеркъри (особено полезно в Шлемово усое). Имайте предвид, че този процес е необратим. Веднъж щом направите подобен отряд – разпадане няма. Освен това стрелци, участващи в такава формация, няма да могат да бъдат поставяни като гарнизон в кулите. Положителните качества на смесването обаче са следните: купуването на ъпгрейди ви излиза двойно по-евтино, а когато комбинирате единици с различен ранг, тази с най-малкия автоматично придобива по-високия. Наред с това обединяването на меле единици и стрелци ще ви помага да предпазвате последните от масово клане.

– силите на доброто притежават максимум от триста командни точки (популация), докато злите – шестстотин. Въпреки това в кампанията в определени моменти (когато имате възможност да повикате подкрепление) бихте могли да ги надвишите с малко хитрост. Постарайте се да достигнете максимума, преди да се възползвате от допълнителните войски – те ще бъдат причислени към армията при всички положения.

– повечето постройки в Battle for Middle-earth могат да създават нови единици или да снабдяват армията ви с помощни ъпгрейди само тогава, когато достигнат определено, така да се каже, ниво на опит. Това става възможно чрез закупуването на юнити – колкото повече наемате, толкова по-бързо сградата ще качи по-висок левъл. Ако достигнете тавана на продукция и все още не сте повишили дадена сграда до желаното от вас ниво, ще се наложи да пратите някои от по-слабите си единици на сигурна смърт (ако сте на страната на добрите) или да захвърлите група орки в месомелачката и по този начин да спечелите малко повечко ресурси.

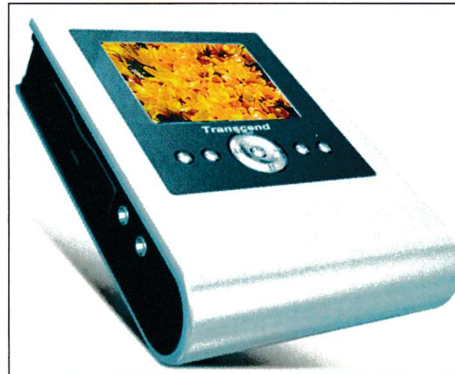
– помнете, че докато играете на кампанията, в повечето случаи всички единици, оцелели по време на дадена мисия, ще преминат в следващата с всички ъпгрейди, които сте им направили, и с ранга, до който са успели да се добутат. Така че научете се да цените живота им.

– ако ще слагате стрелци като гарнизон по кулите, ъпгрейднете единствено техните обикновени стрели с огнени – останалите екстри като по-добра броня, банер и т.н. няма да са ви необходими.

Владимир Тодоров









Best Gadjets

LOGITECH MX 1000

Уж проста мишка, ама не съвсем. Хем прилича на останалите, ама е по-различна. MX1000 е първата лазерна мишка. Не, не става дума за класическа грешка, допусната от автора, подведен от знайните и незнайни и полуграмотни продавачи на хардуер, които наричаха оптичните мишки "лазерни" при тяхната проява преди няколко години. Става въпрос за истинска лазерна мишка, която е с 20 пъти по-добра чувствителност към повърхността и детайлите от моделите с оптичен сензор. Практически погледнато, по-голямата чувствителност се отразява в по-голяма прецизност в игри като Doom 3 или WarCraft III, където движението на мишката с няколко милиметра е по-важно от самия изстрел, който може да закъснее към гневния дзвер. Естествено, MX1000 е безжична и естествено е захранвана от литиево-йонна батерия. Удобно е, че върху корпуса са поставени четири LED-диода, които дават информация за състоянието на батерията и кога е време да я нахраните с ток. MX1000 ще ви струва около 90 долара..

TRANSCEND DIGITAL ALBUM

20 гигабайта не са малко място. Когато са побрани в размерите на две цигарени кутии, изглеждат направо подкупващо подканващи. Устройството Digital Album на тайванския производител Transcend може повече, отколкото очаквате. Всички забелязват първо течнокристалния му дисплей с безкрайното количество пиксели и висококачествената TFT-матрица. Целта на този екран е да показва снимки и картинки, които сте направили по време на неделните си излети по ски пистите или след посещение при баба, или пък сред уикендските калпазанщини, които сте си причинили с новата си приятелка. 20 гигабайта могат да съберат огромно количество фото доказателства. В апарата има два слота – единия за SD, MMC, MemoryStick (всички разновидности) и SM флаш карти, а другия – за CompactFlash и Microdrive. Така просто вкарвате съответния паметоносител в необходимия слот, след което откопирате нужната ви информация и сте готови за нови подвизи.

Освен за картинки можете да използвате Digital Album и за mp3 плейър. За целта в долната част на корпуса има вграден високоговорител, чието качество обаче би ви позволило да слушате музика евентуално и само в по-тихи помещения – например когато изпаднете в уединение пред темата си по литература върху "Какво иска да каже авторът в произведението си". Първичната функция на този уред обаче е преди всичко преносим диск, както показаха практическите ни изпитания с него. 20-те му гигабайта могат да бъдат удобно приложени за прехвърлянето на сериозен масив пиратско съдържание от един на друг компютър. За по-скоростното преточване се грижи свързаността през USB 2.0-порта. Освен да прехвърляте тези файлове можете и да си ги пазите, като се разхождате с тях в джоба напред-назад по жълтите павета. Абе лайфстайл отвсякъде... Единственият недостатък на този иначе симпатичен уред е цената му. Засега се движи в диапазона около 600 лева.

CTX S962G

Течнокристалните монитори са в сериозно настъпление. Повечето производители вече обявиха, че лека-полека през тази година ще спрат от производство моделите с кинескопи. Лесно разбираемо е защо. Технологията на течните кристали достигна моментен пик на качество, като съвременните TFT-та не мажат при бързо движещи се обекти, виждат се от всяка гледна точка в равнината, а освен това са и все по-красиви, превръщайки се в своеобразен продукт-мебел в стаята ви. CTX S962G не прави изключение от тази мода.

Както може би подсказва и цифричката в моделния му номер, S962G е с 19-инчов диагонал на видимата площ. Според нас 19 инча е правилният избор при покупката на домашен течнокристален монитор, въпреки все още сравнително високата цена. Фиксираната му резолюция е 1280x1024 точки, видимостта му е 170 градуса (ъгълът от 180 градуса е права линия, т.е. виждате обектите върху монитора от всяка точка практически по един и същи начин). Времето за реакцията на монитора е сравнително високо – 25 милисекунди, което евентуално би ви попречило при някои по-интензивни графично игри. Една четвърт от секундата при всички положения обаче е достатъчно кратък период, за да мигнете и да се направите, че не забелязвате подобен дефект. Със сигурност компенсиращо звучи контрастът в съотношение 700:1. Откога не сте разтребвали бюрото си от старата тръба? Като за 440 долара можете да поставите нещо повече от красив монитор, с който да уплътните предстоящите три-четири години преди следващата покупка.

Открийте цяло ново поколение от Java игри за вашия мобилен телефон!

В нашите директории ще намерите някои от най-известните военни, спортни и стратегически игри, които ще се превърнат в любимо занимание през свободното ви време.

Какво е необходимо като начало

- Да притежавате поддържащ Java и WAP мобилен телефон.
- Да имате правилно конфигурирани WAP настройки и достатъчно място в директория „Игри" на телефона си, за да изтеглите желаното заглавие.
- Да откриете вашия модел телефон в списъка с поддържани телефони за игрите, които ви интересуват.

Как може да си изтеглите Java игра

Към момента услугата е достъпна за всички клиенти на договор с М-Тел. Използвайте някой от следните начини, за да изтеглите Java игра:

WAP изтегляне през номер 1000

Използвайте стандартния номер 1000 за достъп до WAP страницата на М-Тел *http://wap.mtel.net.* Там, в раздел ***М-Тел+ » Fun Download***, можеге да изтеглите избраната от вас игра, в случай че телефонът ви е в списъка на поддържаните за играта телефони. За изтеглянето на съдържание през номер 1000 заплащате цената на престоя в WAP страницата и цена на избраната от вас игра, за която ще бъдете информирани непосредствено преди изтеглянето.

WAP изтегляне през GPRS

Влезте в WAP страницата на М-Тел *http://wap.mtel.net* през GPRS. Там, в раздел ***М–Тел+ » Fun Download***, ще можете да изтеглите желаната от вас картинка или мелодия. За изтегляне на съдържание през GPRS заплащате цената на GPRS трафика и цената на играта, за която ще бъдете информирани непосредствено преди изтеглянето.

Макар и февруари да е по-кратък месец, убедени сме, че не сте пропуснали да уплътните времето си в закачки и забавление. Март обаче обещава да бъде още по-як. Не за друго, ами ще бъде по-топло, по-красиво и всичко ще е по-добро. Прочее, традиционно по-добре е да отидеш на www.mtel.bg и да си дръпнеш една бърза Java по избор, отколкото да трошиш минути и часове в размисъл дали животът си заслужава такъв, какъвто е, сега и никога друг път. Каталогът набъбва, ентусиазмът също. Точете, мили деца, сега му е времето. Утре вече ще е късно…

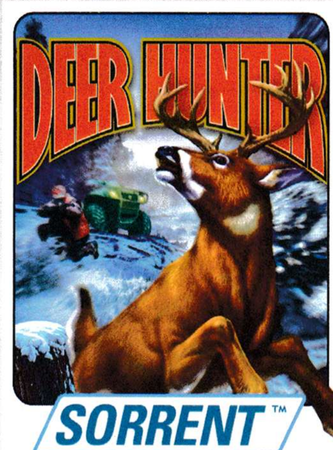
SHOOTING ARCADE **96%**

СРОДНИ ИГРИ

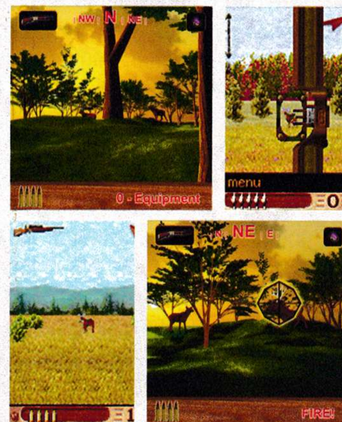
Няма. Уникална за вида си.

MACROSPACE

DEER HUNTER



Понякога е любопитно човек да види статистиките за най-продавани игри в Северна Америка. С почуда там любознателният ще открие, че едно от най-търсените заглавия носи името Deer Hunter. Ловец на елени – това е мечтата на всеки добър човек, който просто няма възможност или време да отиде през уикенда в планината и да постреля сърндаци и едророгати самци. Вече можете да си причините тази искрена радост за сърцето и чрез Java версия за мобилния ви телефон. Бродите по виртуалната зеленина, оглеждате се за дивеча, използвате бинокъл, за да виждате по-надалеч, а когато засечете своята жертва, отмерено и хладнокръвно се прицелвате със снайпера в подбедрицата на кошутата. Deer Hunter включва два типа игра – бърз лов (с повече муниции) и сезонен лов (тук изкуственият интелект ви изправя пред различни по вид и трудност предизвикателства). Ако мерникът не изневерява, с напредването в играта получавате бонусни точки, с които да подобрите пушката си или да усъвършенствате собствените си възможности за прикритие, търсене на дивеча и неговото проследяване. Графиката е епохално красива като за мобилен телефон, а удоволствието е практически безкрайно – в крайна сметка, по-добър ловец е само този, който е уцелил повече рога, нали?



ACTION 97%

СРОДНИ ИГРИ

Ion Hawk, Lethal Mission, Tom Clancy`s Rainbow Six 3

DUKE NUKEM MOBILE

TELCOGAMES



Когато става дума за Duke Nukem, винаги говорим за едно и също нещо – за мноо-о-ого екшън. След като Duke Nukem Forever се забави за вечността, феновете на неподправения хумор и стил на русолявия пич могат да разцъкват с телефона си нива и тъпи извънземни. Duke Nukem Mobile прилича много повече на появилия се преди две години Manhattan Project. Целта е да бъдат унищожени всички извънземни, които смеят да си показват пършивите муцуни, като за целта мъчителният им край е разпределен в 15 нива. Поредният порт на велико заглавие не е разочарование. Всичко, от което имате нужда, е свободно време, което да уплътните с упражнения по сръчност върху клавиатурата на телефона си.

Най-сваляни игри от М-Тел **Top Games**

N	Заглавие	Издател	Жанр
1	Splinter Cell Pandora Tomorrow	Gameloft	Action
2	DRIV3R	TelcoGames	Arcade
3	Crash N Burn	Macrospace	Arcade
4	Big Brother The Games	Overloaded	Arcade
5	Alfa Wing	Macrospace	Action
6	Prince of Persia - Harem Adventures	Gameloft	Action
7	Call of Duty	TelcoGames	Action
8	Actraiser	Macrospace	Sport
9	Sexy Poker 2004	Gameloft	Arcade
10	Rayman 3	Gameloft	Arcade

Нови JAVA игри, предлагани от М-Тел – март 2005

Заглавие	Издател	Жанр	Цена*
Cupid Rulitz	MobilityZone	Arcade	3.50
Mermaids Love	MobilityZone	Arcade	3.50
Ion Hawk	MobilityZone	Action	3.50
Rial Billiards	MobilityZone	Sport	3.50
Head Sli Cup 2005	MobilityZone	Sport	3.00
Lethal Mission	MobilityZone	Action	3.50
Deer Hunter	Macrospace		5.00
Speedball	Macrospace	Sport	4.00
Asphalt: Urban GT	Gameloft	Sport	5.00
2004 Real Football	Gameloft	Sport	4.00
Tom Clancy`s Rainbow Six 3	Gameloft	Action	5.00
Vans Skate and Slam	Gameloft	Sport	4.50
Duke Nukem	Telcogames	Action	5.00
Chess Conquest	Telcogames	Strategy	4.00
4 in a raw	Macrospace	Puzzle	3.50
Soccer unlimited: Penalty Shootout	Macrospace	Sport	3.50
Fly Hearts	Mobile Vision	Action	3.00
Tones of Love	Mobile Vision	Adult	3.50

* в лева (без ДДС)



ИНТЕРВЮ

Gameloft е едно от големите студия за разработка на Java и мобилни игри. Компанията е създадена през 1999 година и е една от първите в този все още динамичен и пълен с предизвикателства бизнес. Gameloft е близка до френския издател и разработчик UbiSoft, като отношенията им са си направо роднински – и двете фирми са собственост на братята Гийемо, чиито усилия и работа превръщат Франция в едно от местата, където геймингът не просто се практикува, но и създава. Роднинската връзка е важна и поради друга причина. Съвременните Java игри са в голяма степен портове или адаптации на познати вече от PC или конзолите заглавия. Компанията има договор с UbiSoft за разпространението и публикуването на Java версии на популярните марки на френския гигант като Rainbow Six, Prince of Persia, Asphalt: Urban GT, XIII, Might and Magic и др. Специално за читателите на PC Mania разговаряхме с Драгос Гафита, ръководител проекти в Gameloft.

Г-н Гафита, какви са пазарните позиции на Gameloft?

- Gameloft е най-големият играч в мобилния геймбизнес в Европа. Поддържаме контакти с повече от 100 мобилни оператора в цял свят.

Как оценявате потенциала на мобилния гейминг през 2005 година? Ще бъде ли той реална конкуренция на настолния компютър и конзолите?

- Според нашите оценки мобилните игри ще продължат динамичното си развитие. Очакваме, че през 2007 година един милиард телефонни слушалки с Java ще бъдат използвани в световен мащаб. Конзолите ще продължават да бъдат най-печелившия бизнес (според нашите оценки те ще носят приходи от близо 6,5 милиарда долара през 2007 година, сравнени с около три милиарда долара от PC-игри), но приходите от Java-заглавия ще се увеличат чувствително от 587 милиона долара през 2003 до близо 3,8 милиарда долара. Тези игри ще "откраднат" пазарен дял както от конзолите (преносими и стайни), така и от PC-пазара.

Коя е по-успешната политика в мобилния гейминг – адаптация на заглавие с популярен лиценз от PC или конзолния пазар с компромис в качеството на визията и геймплея или създаването на нови продукти без известна марка, но с готина идея и забавление?

- И двата подхода са много важни. За нас забавлението е особено важен компонент и ние се стремим да го предложим независимо дали става въпрос за адаптация или авторски проект. Партньорството ни с Ubisoft ни позволява да създадем игри като Prince Of Persia: Warrior Within, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Ghost Recon, Rainbow Six III, но същевременно постигаме успех и с наши собствени продукти, каквито са Block Breaker или Siberian Strike.

Понякога мобилните игри страдат от липса на разнообразие. Какво е тяхното бъдеще? Кога и как тяхното качество ще се повиши?

- Въпросът ви е много уместен. Мобилните игри претърпяха сериозно развитие през последните три години и нещата започват да изглеждат все по-обнадеждаващо. В настоящия момент можете да изберете какво да качите на мобилния си телефон – от класически аркадни заглавия през ролеви игри, спортни състезания, автомобилни надпревари до логически задачи и предизвикателства за ума (като Chessmaster, например, за който веднага се сещам). Вече сме в състояние да произведем триизмерна графика в най-новата генерация устройства и е истинско удоволствие да играеш Splinter Cell: Pandora Tomorrow с графичните й ефекти.

Здравейте, уважаеми писатели на рубриката "Писма". След като громихте пиратството и теготите на легалния гейминг, през този месец подхванахте друг свой стар любимец – конзолинга. Винаги съм се удивлявал на постоянството, енергията и разтрисащия плам, с който преследвате целта си да отречете и отритнете промяната на настоящето. Конзолинг или не, ще играете игри и занапред, нали?

Сашо Бойчев

pisma@pcmania.bg

В ЕДИН ДРУГ СВЯТ, В ЕДНА ДРУГА РЕАЛНОСТ

Здрасти, Саше! Пиша ти от бъдещето. Сега съм тук, някъде из София – голголеничък и се отглеждам за някой заблуден минувач да му взема дрехите, ама някой по-тежкар, няма се излагаме, я. Да бе, позна, аз съм бате Арни-Терминатора. Имам малко работа тука. Пратиха ме феновете на PC MANIA от бъдещето. Имало тука некъв г-н Бойчев, дето много обичал да затапва малки невинни дечица, плюс това не отделял страничка за форума им, и ме пратиха да го "неутрализирам и терминирам" (демек да му пусна малко сачми). Да го познаваш случайно?

И ние от бъдещето имаме проблем с престъпността. Искаме да те питаме кога е release датата на SWAT 4, че нашите черни качулки в ЮЕсЕй още си чакат симулатора (казаха, че докато не го пробват, няма да бачкат), ама него никъв го няма. Гледах шотове на играта – направо и T1000 би им завидял на графиката. А, пък ние с него сме си дружки, и той е тука сега, ама с друго направление – имали сте проблеми с малцинствата. Аз обаче от време на време си успокоявам нервите (болтовете) по друг начин – ползвам магнитни наколенки. Нали знаеш, от работата на екшън героите ставите (моите са от... как му викахте тук.. аааа да алумин) се износват...

Да те предупредя, че ако не си поправите грешката от последните ви броеве, а конкретно да пренебрегвате "игри потенциални хитове" и да не пишете за тях, ще бъда принуден да навестя и редакторите ви... За съжаление, те са свестни хора, а ние не искаме да ги загубим, нали?

Преглеждам ви новия брой... Малко червено ми се вижда всичко.. Опаа.. Това е от окото ми, забравил съм да го изключа, извинявам се. Искам да похваля статията за WoW (не се учудвайте, и бате Арни обича игрите), понеже е написана така, че да привлече и най-заклетия сексист от "Светите Асеноседмочисленици™" и да го накара да си купи компютър, за да си хаби енергията и времето с тази игра... Хвала. Учудих се на многото продължения на игри, които са излезли има-няма преди няколко месеца... А това намирисвааа... Нааа... Нааа? НА? На комерс. Именно. Затова един съвет – не правете хиляда превюта, ревюта и постревюта на нещо такова, понеже то няма потенциал да кажем като една нова игра – единствено историята е променена. Привлекателна е и статията за BF2 – не знам този Димо от къде я е гепил тази информация, но определено тя не може да е по-изчерпателна, отколкото е сега. Браво. За GTA3:SA мога да кажа само, че това ще стане една от най-продаваните игри. Тя е истински хит. Малко кофти се получи, че така се припокриват статията за PS и PC, ама това не е болка за умиране. Истинският "shit" идва от това, че игрите за PS излизат преди тези за PC. Вече обмислям една брутална атака с карабина над съседчето, което се кефи, че вече "играело" SA.

Ами това е от мен – бат' Арни. Саше, пази се от бъдещи грешки (аз ги знам де, нали съм от бъдещето) и най-вече от М.В. "creator", понеже той е лукаво дете – не приемай предизвикателството му за дуел на малки вратички. Айде, аз ще си продължавам търсенето.

Transmission end.
Георги Желев
dinamite@abv.bg

Терминаторите ги екстерминираха в разтопено желязо, нали? Лоша съдба си си избрал, Гого.

БИЗНЕС МОДЕЛ

Здравей, PC Mania.

Ще ви питам каква е най-голямата грешка, която родителите ми са направили? Не се залъгвайте, това не съм аз! Отговорът е, че ми купиха компютър. Викаха си – момчето да може да разбира от технологии, да стане програмист или компютърен гений, нищо подобно, те положиха основите на един геймър, който ще носи тази титла до самия shut down. :) Но както и да е… въпросният компютър беше много добър и също толкова скъп (като имаме предвид, че заради него, нашите не можаха да си купят кола). Току-що излязъл на пазара SC Brood War (събитие, станало преди доста годинки), почти не насичаше на новото PC.

Още помня как се опитвах да отбия първата атака на противника, уви, неуспешно първите 60-70 пъти. И така годините се нижеха заедно с игрите, графиките и т.н. "Добрият компютър" у нас се бе превърнал в щайга – амортизация братче. Изключваше се само със силен удар отгоре и отляво едновременно. Обикалях Game Club-овете като зомби из запустяло гробище. На джобовете ми бяха връхлетели два вампира, които се наричат Diablo II mania и CS mania. Впили зъби в тях, жадно смучеха паричките ми докато не останаха само хартишки от бонбони и дъвки. И един ден се осъзнах без пари, на старото PC-и, play-каш KB-айтови игри. Но изведнъж ме озари силен лъч светлина, това беше едно списание – PC Mania. Ако щете вярвайте, но то ми даде сили да събирам пари за нов компютър. Ще ме питате как, ами… не е ли мечтал някой от вас да играе игрите, които чете във всеки брой, а да няма тази възможност? Ето заради това в продължение на 4 години се лишавах от банички и вафлички, ходих на село да въртя мотиката за 2-та лева и когато събрах достатъчно $$$, Бог ми даде знак – "КУПУВАЙ". :) Вероятно, когато четете това писмо/или в другия случай не го четете, аз вече ще мога да играя всички игри в TOP 10. Нямаше да успея без любимото си списание PC Mania, за което му благодаря. Моето послание е, че в който бие геймърско сърце, той ще успее да постигне своите цели и мечти, независимо от изпитанията, които трябва са претърпи.

Васил Димитров
vasko.bg@abv.bg

Описаният по-горе модел е реална бизнес ситуация – четеш PC Mania+трупаш джобни+мечтаеш силно=купуваш си компютър. И за мен е леко сложно да го осъзная, но очевидно има някаква харизматичност в нашите творби, които мултиплицират доларите, така че от „2-те лева с мотиката" да стане цяла купчина за ъпгрейд...

СЛЕД УТРЕШНИЯ КОНЗОЛЕН ДЕН

Привет отново. За пореден път ви пише един ваш закоравял фен, който и този път ще се постарае да не ви критикува много...

Напоследък чета в броевете ви оплаквания на читатели заради затварянето на пиратските сървъри, заради новите игри, които изискват PC-та, каквито имат само в Пентагона, и куп други геймърски неволи. Какво се получава? Да не би в крайна сметка PC геймингът да се окаже обречен на залез заради безброй проблеми? Не мога да си представя как след години ще разказвам на внуците за онези магически машини, пред които съм се старaел да прекарвам по 25 часа в денонощието... а те ще се чудят за какво изобщо става въпрос във вашето списание. "Какви PC-та ги гонят тия? Ние нали играем на PlayStation27?" – и така нататък... Моля ви, кажете ми, че още има светлина в дъното на тунела! Искам наистина да видя, че за гейминга в България има бъдеще; че производителите на игри ще си напънат мозъците и ще направят нещо ново и оригинално, а няма все така да тъпчат на едно място край поредния експанжън или add-on; че пиратските игри няма да бъдат преследвани – просто защото малко хора тук биха си позволили оригинални. Всъщност от вас нищо не зависи... но просто исках да кажете някоя оптимистична дума по въпроса. Защото се наситих на реализъм.

Ваш почитател,
Методи Сиромахов
a.k.a. Lord of Darkness
antantata@gmail.com

Гейминґът, Мето, върви неусетно и твърдо към конзолите. Показват го пазарните прогнози, показват го вкусовете на играчите, показват го стратегиите на издателите. За всички е по-лесно, повярвай ми. Светлина в тунела винаги има, не се отчайвай. Просто ще си купиш PlayStation 3 след няколко години и ще се забавляваш дори 27 часа в денонощието. Не се прави за някакви си 400-500 долара – компютър имаш, а за конзола няма да ги дадеш, така ли? Ще дойде време, ще дойде време и пак ще ти е светло на душата...

СПЕШНА ГЕЙМЪРСКА ПОМОЩ

Здравейте PC-маниаци.

Пише ви един отчаян фен. Както си играх аз DooM 3 и тъкмо ми беше станало SUPER интересно какво ще се случи на края на играта, и тогава ми излезна няк'къв Гад, който е просто безсмъртен бе. Безсмъртен е!! Аз го стрелям стрелям, но той... нищо и затова се обръщам към Вас: PC Mania и всички други маниаци (ако писмото ми бъде публикувано де). В по-долните редове ще ви опиша къде точно се случва това сражение, защото има още един подобен гад в по-ранната част на играта.

Ние (аз, гадът и останалите чудовища) сме на нещо като остров и по средата има дупка, а около острова има много лава или нещо такова. Буквално около острова, защото над мен, под мен и навсякъде около мен има доста от гореспоменатото вещество. Само на едно място около острова има сграда, от която дойдох аз.

Ако решите да ми отговорите, знаете къде да пишете и продължавайте в същия дух.

Поздрави,
Маноел Димитров
<federalnia@gbg.bg>

Помагайте, фенове, на закъсалия в нужда другар. Прочее, финални босове се бият с постоянство или с чийтове (стара китайска мъдрост от династията Дзън).

BEST FREE SOFT

Mp3tag

version: 2.28
site: http://www.mp3tag.de/en/
size: 1.33 MB
OS: Windows ALL

Немска, много приятна, лека и семпла програма за работа с тагове (tag – информация за песента, името на изпълнителя, годината, номера подред в албума и подобни, вградена в повечето музикални формати).

Работи със следните формати: Advanced Audio Coding (aac), Free Lossless Audio Codec (flac), Monkey's Audio (ape), MPEG Layer 3 (mp3), MPEG-4 (mp4 / m4a), Musepack (mpc), Ogg Vorbis (ogg), OptimFROG (ofr), OptimFROG DualStream (ofs), Speex (spx), True Audio (tta), Windows Media Audio (wma) и WavPack (wv).

Може да пише и променя ID3v1.1-, ID3v2-, APEv2 тагове на няколко файла наведнъж, да създава плейлист, да импортва таг към име на файл, както и обратно.

Освен тези "рутинни" операции програмката може да експортира плейлист към html, rtf, csv, xml, подменя избрани от вас символи с други, както и черпи от он- и offline бази данни (CDDB) имена на изпълнители, парчета и т.н...

Това работи, разбира се, за CD-ROM или рипнати от него парчета и то ако са подредени, точно както е било в оригинала.

mp3DirectCut

version: 1.39
site: http://www.mpesch3.de/
size: 189 KB
OS: Windows ALL

Малък, удобен и напълно работещ софтуер за по-елементарни операции с mp3 – премахване на части, промяна на силата на звука, разделяне на файл на няколко по-малки, както и запис от онлайн радио и други източници, пъхнати в audio-in на компютъра ви с кабеляци. Готиното при mp3DirectCut е, че не прави от емпетройката уав файл и после обратно и респективно няма загуба на качество от прекомпресирането, а директно работи в mp3. Освен това в този софт има и други екстри – визуализации при просвирване, fade (плавно затихване на звука) и дори нормализация (изравняване на пиковите моменти в парчетата). От авторите на най-малкия плеър на света 1by1.

Automixer

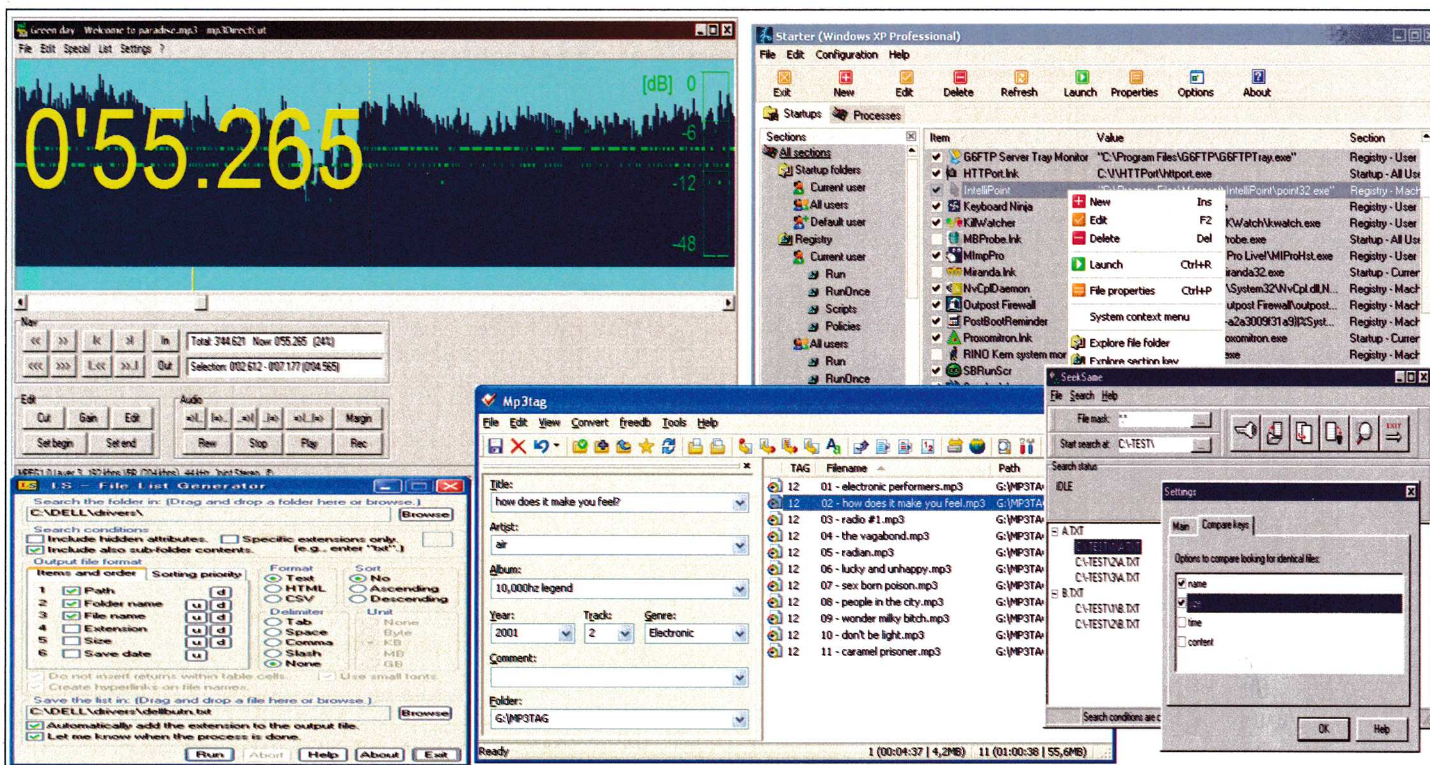
version: 1.1
site: http://www.fgroupsoft.com/
size: 0.75 MB
OS: Windows ALL

Идеята на AutoMixer е да е надстройка на обикновения Volume Control в Windows, която освен всичко да осигурява и автоматично зададена от вас сила на звука, когато играете игри, слушате музика, радио или телевизия (ако имате тунер на машината). Настройка, защото тя използва стандартния аудио миксер на вашата карта и операционна система. След като я инсталирате и настроите, тя увеличава или намалява звука. Единствените проблеми, които може да срещнете с нея, са да не се поддържа аудио картата ви (за модели от края на 90-те години на миналия век) и да не я настроите както трябва.

Directory Lister

version: 0.7.2
site: http://freeware.prv.pl/
size: 0.12 MB
http://freeware.prv.pl/
OS: Windows All

Тази програма ви позволява да направите описание на всички (или избрани) директории и/или файлове на компютъра ви в html, txt и/или cvf в един или няколко файл/а. Разархивираме, стартираме, указваме къде сканира, чакаме да свърши, казваме Save As и готово! Моят съвет е да запазите списъка си като html и когато търсите някой файл или директория, да го отворите в браузера, който ползвате, да натиснете Ctrl+F и да напишете името на това, което търсите.



File List Generator

version: 1.53
site: http://home.a03.itscom.net/tsuzu/programing/en/
size: 0.12 MB
OS: Windows ALL

Много подобна на Directory Lister, но и с няколко ограничения (не може да прави лист на повече от един харддиск), но и с няколко добри страни – по-малко товари системата, може да указвате тип файл, за който да търси (*.mp3 или *.jpg), как да сортира резултатите и има по-интуитивен интерфейс. И все пак – изборът е ваш.

SeekSame

version: 1.2
site: http://www.barbus.biz/
size: 0.42 MB
OS: Windows ALL

Ако имате съмнения, че сте срещали някой файл на няколко места из компа си, тази програма може да ги потвърди и/или разсее. Тя преглежда дисковете ви за определени от вас тип файлове, както и други много важни критерии – по име, големина, време на създаване и най-ценният – съдържание. Бързината на работа зависи от размера да диска ви (при 40GB на 7200 оборотът се справи за около 2 минути). После ви показва списък с намерените дубликати и тяхното разположение и предлага да премахнете някои или само единия. Но внимавайте, особено ако имате дублирани системни файлове (dll, cpl, exe, ocx, cab и подобни) – тяхното премахване може да се се отрази на стабилността и/или работа на машината ви!

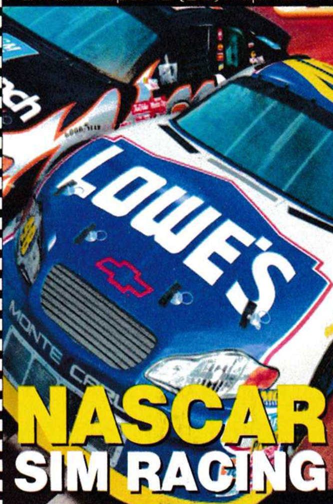
Starter

version: 5.6.1.39
site: http://codestuff.mirrorz.com/
size: 0.5 MB
OS: Windows ALL

Безплатен инструмент за преглед и премахване на програмите, които се стартират заедно с Windows. Показват пуснати процеси и програми през регистрите, StrartUp менюто, .ini файлове и подобни. Има собствен Task Manager, показващ използваните от избраното приложение .dll, колко памет точно заема, колко потока използва и подобни. Много приятна за работа и далеч по-функционална от това, което се вижда след Strart>Run>msconfig (при Windows XP и/или 98 и ME).

-=pc.mania.yellow.pages.team=-

3/2005 CD#1
PC Mania брой 3 (83) март 2005





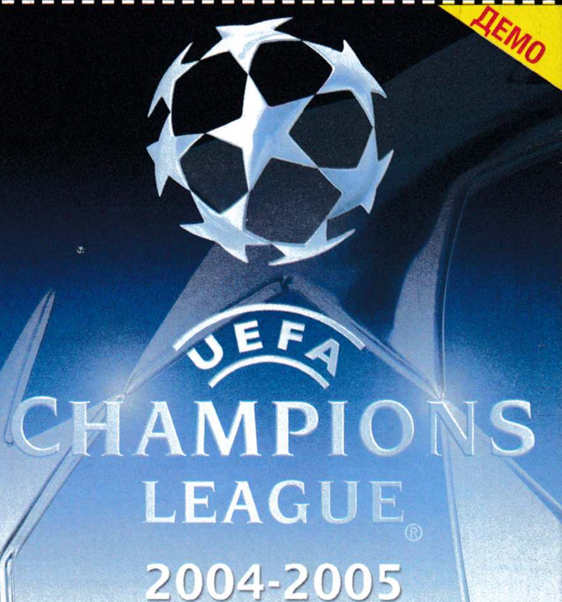


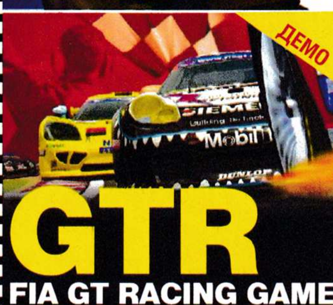
ПРОГРАМИ
- Total Commander 6.51
- AntiVir Personal Edition
- Spyware Doctor 3.1
- All-in-One Secretmaker 4.1.2
- JetAudio Basic 6.1.0.6208
- nLite 0.99.7



3/2005 CD#2
PC Mania брой 3 (83) март 2005













ИГРИ

Star Wars: Republic Commando - Shooter
NASCAR SimRacing - Racing

ЦЕЛИ ИГРИ

Ouroboros - puzzle
Century - arcade

ПРОГРАМИ

Total Commander 6.51 – Файл мениджър с много екстри. Лиценз: Shareware; ОС: Windows (all)
AntiVir Personal Edition – Безплатна антивирусна програма.
Лиценз: Freeware/Shareware; ОС: Windows (all)
Spyware Doctor 3.1 – Открива и премахва спайуер, адуер (реклами) и троянски коне.
Лиценз: Freeware; ОС: Windows (all)
All-in-One Secretmaker 4.1.2 – Предпазва от спам, реклами и т.н.Лиценз: Freeware; ОС: Windows (all)
JetAudio Basic 6.1.0.6208 – Аудио и видео плейър, конвертор на различни формати и програма за запис на CD-та. Лиценз: Freeware; ОС: Windows (all)
nLite 0.99.7 – Изтрива приложения на Windows като Media Player, Internet Explorer, Outlook Express, MSN Explorer, Messenger и т.н.
Лиценз: Freeware; ОС: Windows 2000/XP



ИГРИ

UEFA Champions League 2004-2005 - футбол
Psychotoxic - 3D Action
GTR - Racing

BEST FREE SOFT

Mp3tag
mp3DirectCut
Automixer
Directory Lister
File List Generator
SeekSame
Starter

ТРЕЙЛЪРИ

Advent Rising
Били Блейд: Храмът на времето

WALLPAPERS

Knights of the Old Republic 2
GTR
Punisher



Първото изречение на играта ....
е: ....

Купих си играта от (кой магазин или друго място):
....

Моля, напишете своя телефон, при евентаулни проблеми с доставката:
....

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят. <u>Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер в срок от 2 седмици.</u>

Може да си изрежете обложка за дисковете!



БРОЙ 3 (83) МАРТ 2005

АВТОРИ

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

РЕДАКЦИЯ

София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева

Петър Табов

ИНТЕРНЕТ ОТ

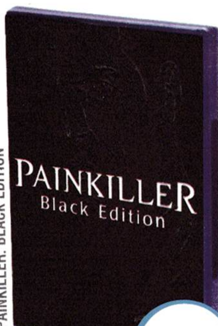
Headoff G. I.
http://www.headoff.biz

ДИСКОВЕТЕ СА ПРОИЗВЕДЕНИ ОТ

CHSL България

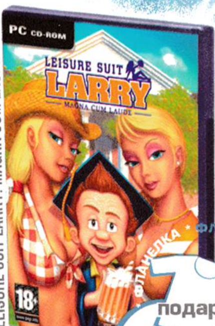
СПИСАНИЕТО Е ОТПЕЧАТАНО ОТ

ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642



PAINKILLER: BLACK EDITION

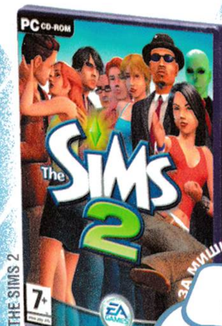
69.95 лв.



LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

ФЛАНЕЛКА • ФЛАНЕЛКА • подарък

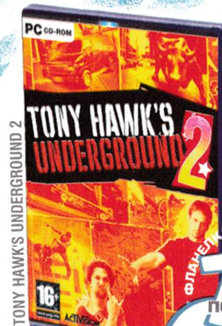
49.95 лв.



THE SIMS 2

ПОДЛОЖКА ЗА МИШКА • подарък

69.95 лв.



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

ФЛАНЕЛКА • ФЛАНЕЛКА • подарък

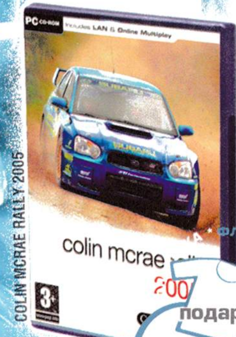
77.00 лв.



HALF-LIFE 2

ПОДЛОЖКА ЗА МИШКА • подарък

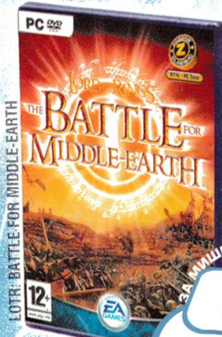
59.95 лв.



COLIN MCRAE RALLY 2005

ФЛАНЕЛКА • ФЛАНЕЛКА • подарък

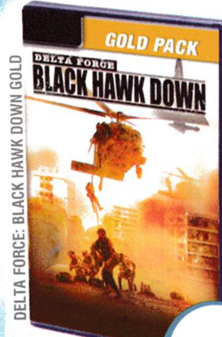
69.95 лв.



LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

ПОДЛОЖКА ЗА МИШКА • подарък

69.95 лв.



DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN GOLD

49.95 лв.



DOOM 3

ФЛАНЕЛКА • ФЛАНЕЛКА • подарък

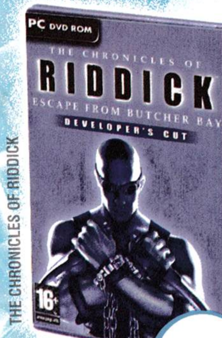
69.95 лв.



STAR WARS: BATTLEFRONT

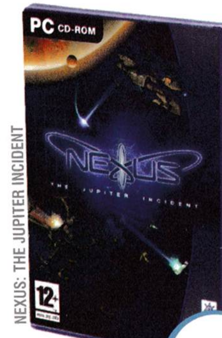
ФЛАНЕЛКА • ФЛАНЕЛКА • подарък

77.00 лв.



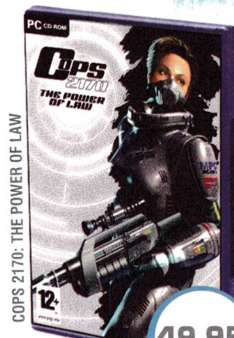
THE CHRONICLES OF RIDDICK

59.95 лв.



NEXUS: THE JUPITER INCIDENT

59.95 лв.



COPS 2170: THE POWER OF LAW

49.95 лв.



SECOND SIGHT

69.95 лв.

ДОБРЕ ДОШЛИ В ИСТИНСКИЯ СВЯТ

WWW.PULSAR.BG

МАГАЗИНИ В СОФИЯ
БУЛ. ЦАР БОРИС III 21
УЛ. ЕКЗАРХ ЙОСИФ 51
МУЛТИПЛЕКС [ПОДЛЕЗА НА НДК]

ПУЛСАР

Търсете от 7-ми март

Изцяло на български

Цена: 19,90 лв.

Подходяща за Всяка Възраст

БИЛИ БЛЕЙД

ХРАМЪТ НА ВРЕМЕТО






ИГРИТЕ НА GRAMIS МОЖЕ ДА НАМЕРИТЕ В: GERMANOS, METRO, 2 BE, GLOBAL NET, PULSAR, TECHNOPOLIS, TECHNOMARKET EUROPA, SOFIA LAND, ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА, ВСИЧКИ СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ, БЕНЗИНОСТАНЦИИТЕ НА OMV И OPET В ЦЯЛАТА СТРАНА



Издател на "Били Блейд" за България е Gramis.
Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" ООД
София, бул. "Янко Сакъзов"№ 56
тел: (02) 9444570, 9431879 и 8465063
e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

GRAMIS

компютърни игри на български